

CLUB
Nintendo®
43
MAS TIPS DE:
YOSHI'S ISLAND
DIDDY'S KONG
QUEST
MAS INFORMACION
DE LOS JUEGOS PARA
EL NINTENDO 64
CONOCE A:
COLLEGE SLAM
PARA SUPER NES
Y GAME BOY
DRAGON BALL
KI2
KILLER INSTINCT
PARA ARCADIAS
FINALES:
NINJA GAIDEN II
ENTREVISTA AL
CREADOR DEL
VIRTUAL BOY
Argentina $ 3.00



Seguramente, pensaste que al comenzar a leer esta sección de Revista Club Nintendo que tienes en las manos, te encontrarías con el típico saludo de siempre, ¡pero no!, debido a que tengo una mala noticia que darte o simplemente, que confirmarte:

"Según un informe que nos llegó desde Nintendo of America, la salida del esperado Nintendo 64 se ha fijado para el día 30 de Septiembre".

Si, tal y como lo estás leyendo. Más detalles de esta lamentable noticia, los encontrarás en el reporte especial "Shoshinkai".

Al menos, nos queda el consuelo de que el Nintendo 64 es una realidad, y no un proyecto como sucedió con el "CD-ROM" hace algunos años atrás, debido a que el "Dream Team" de Nintendo ya ha generado prototipos de juegos que harán uso de esta plataforma.

Comienzo a despedirme probablemente pensando lo mismo que tú, pero aún quedan muchas sorpresas que Nintendo ha preparado para que no se nos haga tan larga la espera.

¡Hasta la próxima!

El Editor.

RECIBIMOS CARTA DE:

ARGENTINA JUAN MANUEL DINATO - ANTONIO RAMON SATUFF - MARINA RONDELLI - FERNANDO VALENZUELA - DANIEL GUTIERREZ - PABLO MARIANO GARCIA - SEBASTIAN FLORES / DAMIAN LIMONCELLI - MERCEDES MATTICOLI - JUAN MARCOS HERRERA - MATIAS MAXIMILIANO FERREYRA - JORGE LEOPOLDO CAFECHI - LUCAS ROSALES GUZMAN - GABRIEL ALEJANDRO SEVERINO - SEBASTIAN PEREZ - CARLOS ALFREDO FRANCO - GONZALO E. GATTO - MARTIN EMMANUEL - LUCIANO SALGUIERO - ANDRES GALETTO - MARTIN GABRIEL SOUZA - MARTIN BALAA - GABRIEL GUERRERO ALFREDO - FABIAN ANDRES FUENTEALBA - JAVIER EDGARDO GONZALEZ - ESTANISLAO JULIA - EDUARDO FRANCO

BOLIVIA CARLOS PALENQUE M. - LUIS FERNANDO PEREIRA MUÑOZ - DANIEL SANTIAGO RICO ARANIBAR - CARLOS CORO SANCHEZ - GUILLERMO MENDOZA

BRASIL MATIAS ARREGUI

CHILE RODRIGO IGNACIO BRAGADO HIDALGO - JORGE HERNANDEZ ROJAS - LORENZO QUIROGA BRAVO - RODOLFO WIRTH SANTTIZ - D.B.C. - ANDRES NAVARRO VERDUGO - JOSE MANUEL CERDA - OSCAR BUGUEÑO AUGUSTO - RODRIGO GALAZ - JUAN CARLOS CORALES - ANDRES ALVAREZ TORRES - GELDA TORREBLANCA VALENZUELA - CRISTIAN ROJAS ROMERO - MARCELO PEREZ - KAMIL SADE S. - JUAN CARLOS ROJAS ROJAS - DORIS SEPULVEDA SOLAR - DANTE SEPULVEDA - RODRIGO MUYORYA - PABLO MUÑOZ VERGARA - CESAR CABELLO GONZALES - NICOLAS PLAZA VALENZUELA - VICTOR LOYOLA BARRERA - FELIPE LAMAS P. - NICOLAS A. SAGREDO MIRANDA - SERGIO FRANCISCO MOLINA HERRERA - JAIME CASTILLO - LUIS P. BASAEZ LOPEZ - JOSE SEBASTIAN ROSSEL TORRES - ARTURO PALMA - JAVIER ALVAREZ H. - RODRIGO ANDRES GUISTI PIZARRO - LEONARDO GUZMAN LARA - NESTOR ZULETA LOPEZ - IVAN CAIPILLON AGUILAR - LUIS GUTIERREZ MUÑOZ - IGNACIO SANTELICES H.

PERU GONZALO LECCA - RICARDO RIVERA NAVARRETE - MANUEL A. BERRIOS CORNEJO - JAVIER CARMEN GARCIA - CARLOS CAYCHO V.



REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 5/3 Nº 43
MARZO 1996
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de V.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodriguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Distribuidora Latinoamericana de Publicaciones S.A. (Dilapsa).

Departamento Editorial

Editor
Helio Galaz Guzmán

Colaboradores (Trucos y secretos)
Cristian Steinlen
Orlando Véjar

Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Chile S. A., Reyes Lavalle 3194, Santiago, Chile. Representante Legal: Julio Poblete Bennett. Gerente Comercial: Marlene Larson C. Coordinador de Producción: Iván Avila., Editorial Televisa S. A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor responsable: Lucio Traverso Natale. Distribuidores: Chile: Distribuidora Alfa S. A., Argentina: Distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno Nº 794 (1091), Buenos Aires. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S. A. C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital Federal, Buenos Aires. Impresa en Chile por Editorial Antártica S. A., en noviembre de 1994. Chile recargo por flete (I- II - XI - XII Regiones) $ 70.

Dr. MARIO®

¿Comó pueden sacar las fotos a los juegos? Lo he intentado y no me salen como a ustedes, ¿por qué?

GABRIEL RUSSELL GUZMAN
Stgo. - Chile

La verdad, es que usamos máquinas especiales, las cuales dan la calidad que tu ves en nuestra Revista. Aunque existen métodos "caseros", los cuales dan buenos resultados. Por ejemplo, si quieres sacar una foto a la pantalla, enciérrate en un cuarto oscuro y ocupa una cámara fotográfica SIN FLASH. Si es posible, colócala en un trípode o pedestal y saca la foto, tratando de mover la cámara. Si todo sale bién, la foto tendrá una calidad bastante buena e inclusive, envidiable. Sigue estos consejos y te acordarás de mi.

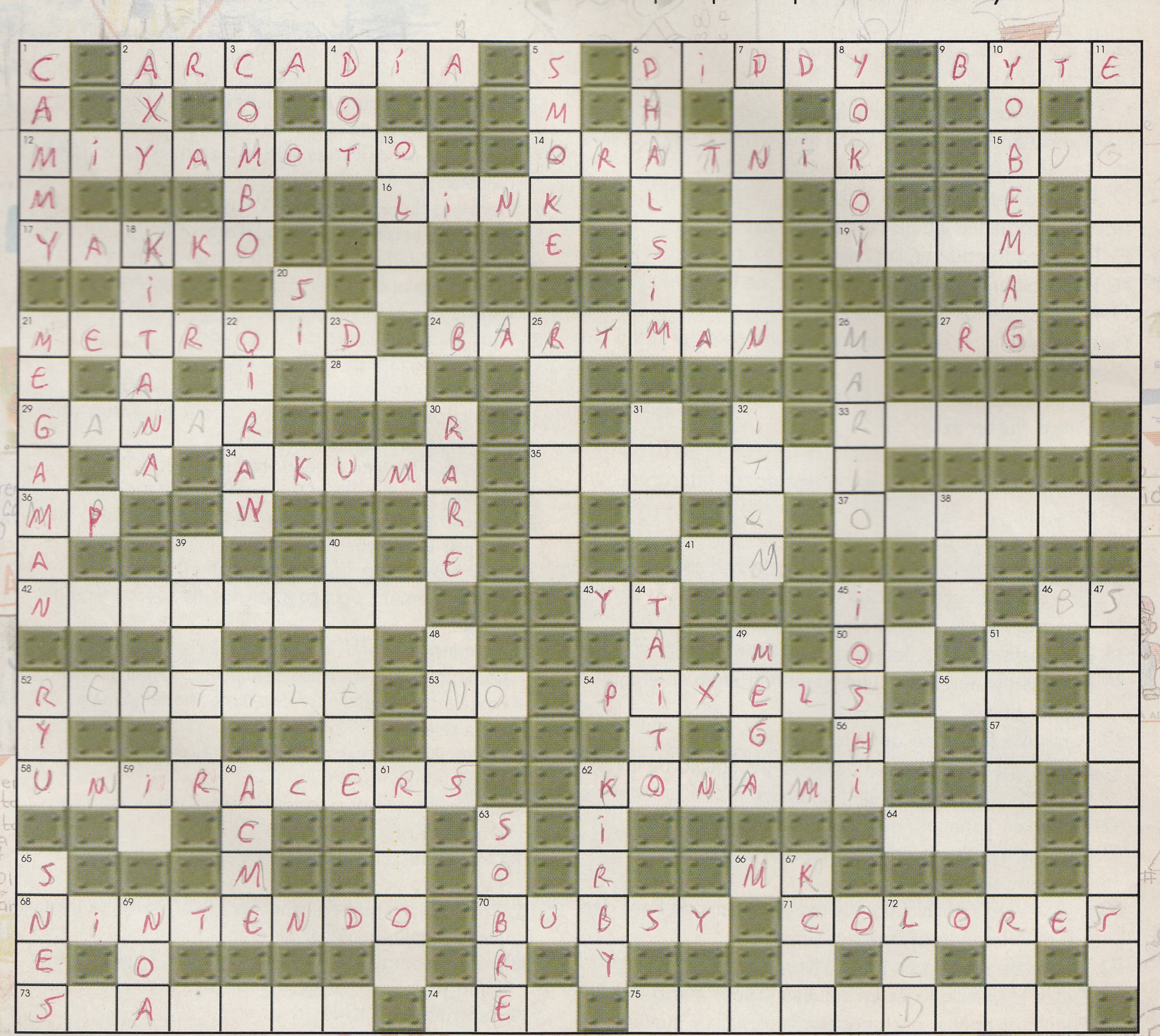
HORIZONTALES

2. Lugar sonde la gente acude a jugar maquinitas de coin up.
6. Compañero de Donkey Kong en Donkey Kong Country.
9. Unidad de información compuesta de 8 bits.
12. Apellido del creador de Mario.
14. Penúltimo enemigo en Mortal Kombat II (Inv.)
15. Error inadvertido en la programación de un videojuego.
16. Famoso personaje de juegos R.P.G. de Nintendo
17. El mayor de los hermanos Warner.
19. Licenciatario ya desaparecido de juegos como In the Hunt y Rocky Rodent.
21. Juego clásico de NES en el que se podía introducir el código "Justin Bailey".
24. Identidad de Bart Simpson.
27. Iniciales del nombre de los Juegos donde interpretas un rol o papel, (- P)
28. Doblar la letra E.
29. En un juego de pelea, el objetivo principal es...
33. Guardia que persigue a los hermanos Warner
34. Personaje secreto de X Men (Arcade)
35. Personaje de Dark Stalkers: The Night Warriors
36. Iniciales del nombre del Juego de Nintendo en el que puedes dibujar.
37. Personaje femenino de Killer Instinct
41. Iniciales de uno de los integrantes del equipo de investigación de la revista Club Nintendo.
42. Personaje femenino del Juego "Darkstalkers" (Inv.)
43. Iniciales del último enemigo en Mortal Kombat.
46. Bart Simpson (Inic.)
50. Iniciales del coordinador de los productos de Rare dentro de Nintendo of America (Inv.)
52. Personaje secreto en Mortal Kombat.
53. Existe el mundo lunar en el juego "Super Mario World"
54. Pequeños puntos que contiene la pantalla y que en conjunto forman las gráficas de los videojuegos.

VERTICALES

1. Personaje femenino de Street Fighter II Turbo.
2. Agente secreto de la revista Club Nintendo.
3. Combinación de varios golpes o ataques en un juego de pelea.
4. Hermana de los hermanos Warner
5. Personaje secreto de Mortal Kombat II
6. Personaje de Street Fighter II originario de la India.
7. Uno de los nuevos personajes de Night Warriors, Dark Stalkers Revenge.
8. Apellido del creador del Virtual Boy.
10. Sistema portátil de Nintendo (Inv.)
11. Personaje auxiliar en Donkey Kong Country.
13. Clásico juego de NES de tipo puzzle, programa por Hal (Inv.)
18. Personaje femenino de Mortal Kombat II.
20. ¿Saldrá el Juego "DOOM" para el Nintendo 64?
21. Famoso personaje de Capcom creado (según la historia) por el Doctor Xavier Light.
22. Enemigo final en Super Mario Land II (Inv).
23. Primer nombre del programador de Mortal Kombat (Inv).
25. Término referente al cálculo que tiene que hacer la computadora para transformar las 3 dimensiones que hay dentro de ella a las dos dimensiones de la pantalla de la televisión.
26. Personaje que más apariciones ha tenido en los video juegos de Nintendo.
30. Compañía que desarrolló la tecnología utilizada en Donkey Kong Country.
31. Una de las compañías de reciente alianza con Nintendo.
32 Todo objeto o poder encontrado a través de un video juego y que puede ser de gran utilidad..
38. Buho o compañero de Kirby en Kirby's Dream Land II.
39. Personaje de Killer Instinct.
40. Enemigo final en Killer Instinct (Inv).

55. Iniciales del diseñador de la revista Club Nintendo.
56. Iniciales del Presidente de Nintendo of America.
57. Tecnología utilizada en Donkey Kong Country y Donkey Kong Land.
58. Juego de destreza que consiste en manejar varios uniciclos por diferentes circuitos.
62. Licenciatario y productor de juegos como: Sunset Riders y Lethal Enforces.
64. Alter Ego de Frosty en C2: Judgement Clay.
66. Mortal Kombat (Inic.)
68. Compañía lider en videojuegos.
70. Juego de Accolade protagonizado por un gato montés.
71. El Super Nintendo tiene una gama de 32768...
73. Ciudad norteamericana en donde se encuentra Nintendo of America.
74. Primer nombre de la persona que interpreta la voz de Jago en Killer Instinct.
75. Modo de juego de Samurai Shodown en el que hay que seleccionar un personaje para luego intentar derrotar a trece guerreros en un tiempo límite de 3 minutos.
44. Licenciatario productor de juegos como; Ninja Warriors y Bust-A-Move.
45. Pequeño dinosaurio amigo de Mario en Super Mario World.
47. Grito de batalla de Chief Thunder.
48. Licenciatario productor de juegos como: Sky Blazer y Cliffhanger (Inv.)
49. Unidad utilizada en el lenguaje de los videojuegos para determinar la memoria de un cartucho.
51. Personaje de Pocky and Rocky II
52. Jefe final de Kent en Street Fighter Zero.
59. R.P.G. perteneciente a una exitosa serie de juegos de Atlus en Japón.
60. Ciudad en la que viven los Tiny Toons.
61. Planeta del cual son originarios los Woolies (Bubsy(
62. Redondo personaje comercializado por Hal y Nintendo
63. Las cartas a Club Nintendo son enviadas en un...
65. Super Nintendo Entertainment System (Inic.)
67. Primer nombre del director de programación de Earth Worm Jim (Inv.)
69. Siglas de Nintendo of America.
72. Tipo de pantalla que utiliza el Game Boy.



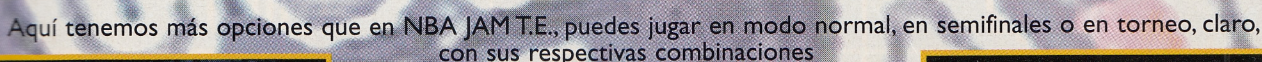
ESPECIAL

TRUCOS INEDITOS

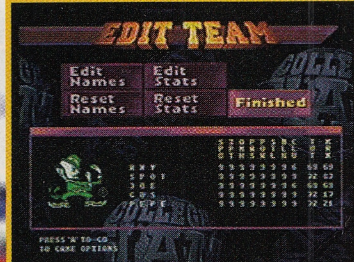
Juego...	Para...	Truco...
DEATH VALLEY RALLY (SUPER NES)	OBTENER 75 VIDAS...	Mantén en el control 1 : IZQUIERDA, Y, R, SELECT. Ahora sin soltar los botones, presiona START y comienza un juego.
EARTHWORM JIM 2 (SUPER NES)	AVANZAR A LA SIGUIENTE PANTALLA...	Pon pausa y presiona: SELECT, B, X, A, A, X, B, SELECT. Quita la pausa y listo.
IZZY'S QUEST (SUPER NES)	UNA PANTALLA NUEVADE SELECCIONES...	Pon pausa y presiona: IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO. Ahora resetea el juego y ve a la pantalla de opciones.
JUNGLE STRIKE (SUPER NES)	PARA COMENZAR CON 255 VIDAS...	Ingresa el siguiente password : 8B454P82NMPT
MECHAWARRIOR (SUPER NES)	OBTENER LA INVISIBILIDAD...	Pon pausa y presiona : A, L, L, Y, A, L, L, Y, A, L, L, Y, START.
SEPARATION ANXIETY (SUPER NES)	SELECCIONAR PANTALLA...	Pon este password : SCBCRS. Luego pon pausa en tu juego y ya.
SPARKSTER (SUPER NES)	UNA SUPER DIFICULTAD...	En la pantalla de presentación, presiona: IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, A, X.
VIRTUAL LEAGUE BASEBALL (VIRTUAL BOY)	UN NUEVO DESAFIO...	Coloca este password: 02202.

INFORMACION
SUPERNESESARIA

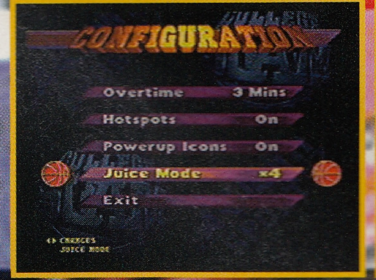
Nuevamente Acclaim nos trae un juego de Basketball para 4 jugadores simultáneos, programado por Iguana claro está, donde las reglas no importan. Y no creas que estamos hablando de NBA JAM (aunque casi es igual), pues aquí los equipos no son profesionales, son colegiales y no por eso quiere decir que el juego no va a estar emocionante, ya que para empezar está mejor que NBA JAM Tournament Edition, créelo.


Aquí tenemos más opciones que en NBA JAM T.E., puedes jugar en modo normal, en semifinales o en torneo, claro, con sus respectivas combinaciones (1 vs. 1, 1 vs. 2, 2 vs. 2, ... 2 vs. CPU). También puedes editar tu propio equipo con las características que quieras y con los nombres que quieras.





Por otro lado, en la opción Configuration podrás cambiar la dificultad (de 1 a 5), si quieres que cuando le des pase al CPU, tú controles a ese personaje, el tiempo del disparo (5-45 seg.), la velocidad de tiempo (1-5), el tiempo de duración de los tiempos extra (1-3 min.), si quieres que haya "Hotspots" y "Powerup Icons" y el nivel de Juice Mode (0-4).





Sí, también aquí hay "Hotspots" "Powerup Icons" que si recuerdas en NBA JAM T.E. hacía que el juego fuera muy tramposo y aquí estas 2 opciones hacen el juego aún más, ya que trae las mismas letras, más aparte otras nuevas:



DUNK

D: Con esta puedes lanzar la bola desde cualquier lugar de la cancha.

BOMB

B: Si la tocas, todos los demás jugadores se caen, como si los empujarás a los 3.



WHIRLING

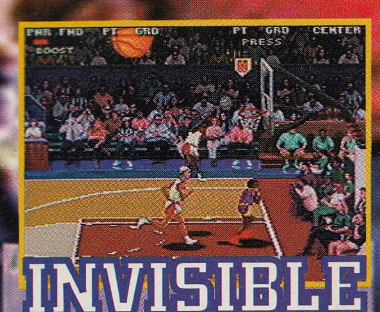
W: ¿Conoces al Demonio de Tazmania? Pues así como él, el personaje que toma esta letra tendrá la habilidad de poder dar vueltas sobre sí, y el que se le acerque será empujado inmediatamente por él. En pocas palabras, imagina que traes estrella de Mario Bros.



FIRE

F: Tienes la habilidad "It's on Fire" con la que podrás hacer disparos de fuego que hacen que tu porcentaje de acierto aumente y tengas turbo infinito.





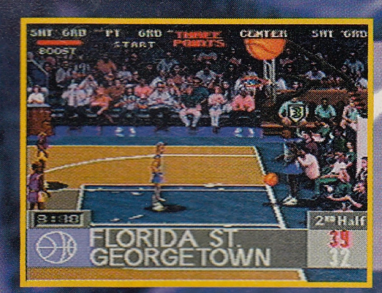
INVISIBLE

I: Este nuevo poder hará que nadie pueda ver por dónde vas, y así puedas llegar de sorpresa.



SPEED

S: Con ésta, corres como rayo, aunque el juego no sea de fútbol.

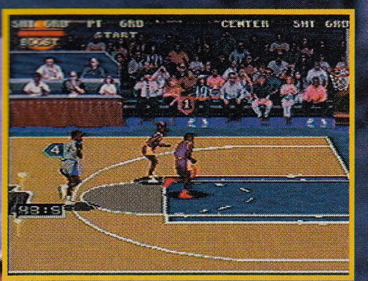


THREE

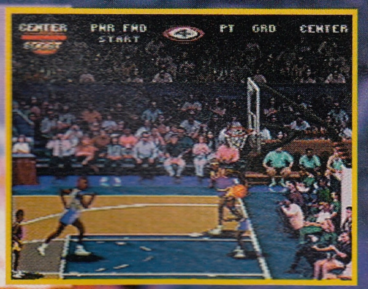
T: Tu puntería en los tiros de 3, es mayor con este item, así que aprovéchalo al máximo para obtener ventaja sobre tus oponentes.



T: Podrás usar tu poder de turbo todo lo que quieras sin que se te acabe la energía de la barra de turbo.



Cualquier número: Si tiras desde cualquier círculo que tenga un número y la bola entra por el aro, entonces te sumarán ese número de puntos a tu marcador en vez de 2 ó 3 que normalmente son.

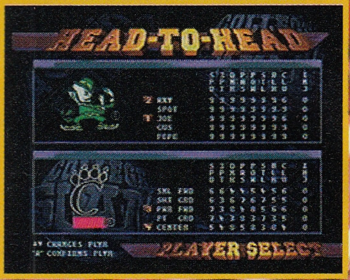




Y todavía faltan algunas más como la "Z" que es la mejor de todas, ya que el equipo que la toque hace que... a ver adivina... no, inténtalo otra vez... no, el equipo que la toca hace que su aro ¡desaparezca! y con esto el equipo opuesto ¡no podrá anotar¡ ¡fabuloso! Aunque para el otro equipo ¡desesperante! sobre todo si el tiempo está por finalizar. ¿Dónde quedó el arito?



Y para pasar a otras cosas, también hay más letras como la C, la R o el "?" ¿qué harán? ¿por qué a veces el jugador se resbala? ¿por qué el balón a veces se pone gris? Eso te toca a ti descubrirlo.

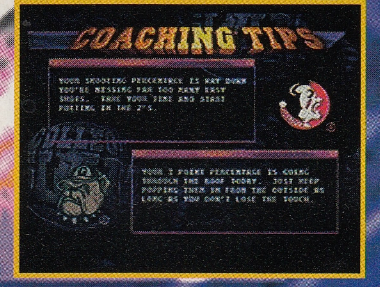


¿Y qué hay en la duela? Además de polilla, tenemos que antes de comenzar y después de seleccionar equipo, puedes elegir con quieres jugar, es decir, de los 5 integrantes escoges 2.



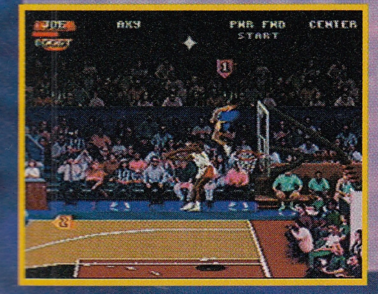


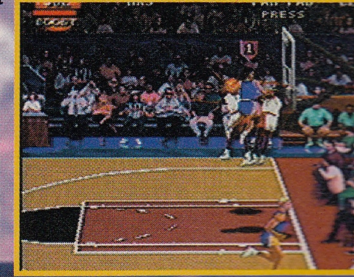
Al final de la 1a. mitad del partido saldrán las estadísticas y dependiendo de esto, el coach de cada equipo le dará un consejo a su respectiva escuadra.



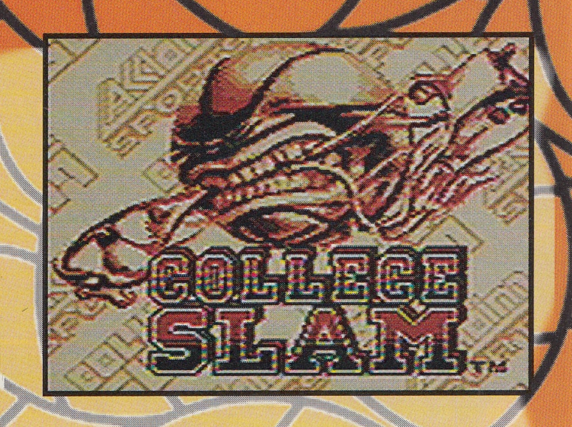
Durante el juego, si pones pausa saldrá un mensaje diciendo que si pones L y R al mismo tiempo, saldrás del juego (igual que en NBA JAM T.E.). Ysi tienes la bola en tu poder, saldrá la opción de que si pones B ¡pedirás un tiempo fuera! para hacer sustituciones.

En College Slam los partidos son de 2 mitades, también tiene las clavadas espectaculares, las cochinadas (empujones), no hay foules ni violas (mas que la de no tirar a tiempo). Es un NBA JAM con equipos colegiales y, aunque no lo creas, está mejor que NBA JAM T.E. la posibilidad de jugar semifinales hace que 4 personas no sólo se enfrenten entre ellas, también ocasiona que existan riñas y pleitos (tal vez pierdas un ojo). Realmente vale la pena que le eches un ojo, o el que te quede. Además tiene batería para que no tengas que anotar passwords.





GAME VISTAZO A:



Sí, otra vez Acclaim realiza la secuencia de siempre, que saca un juego para el Súper NES : saca la adaptación para Game Boy. Y a pesar que se trata del mismo juego, el de Game Boy tiene algunas opciones que el de SNES no tiene

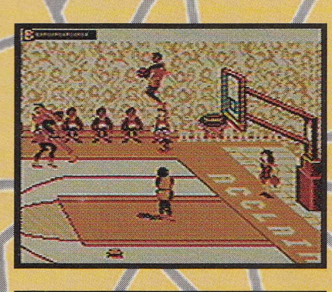
Para empezar puedes jugar un juego normal, de semifinales, de torneo o practicar para adaptarte al control del Game Boy (o del Super Game Boy) (si es que tienes Super Game Boy) (porque el Super Game Boy es diferente) (pero es lo mismo) (creo que aquí falta un tornillo) (ah, sí, por eso no encendía el Game Boy). En el menú de Configurations encontrarás opciones nuevas. Puedes escoger cómo quieres que el CPU juegue, ya sea a la defensiva, la ofensiva o ambas cosas niveladas. Puedes escoger qué jugador quieres ser (1,2, 3 ó 4). También puedes escoger si quieres que los "Hootspots" y "Powerups" estén activados. Y también puedes configurar tu propio equipo.



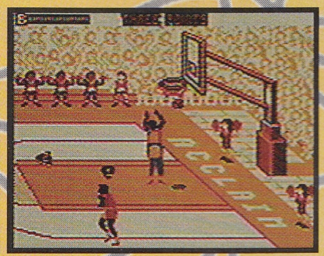
Antes de comenzar un partido puedes (o más bien debes) elegir qué posición vas a jugar y va a jugar tu compañero (en este caso el CPU).

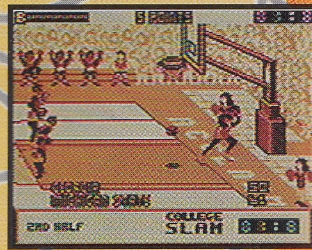


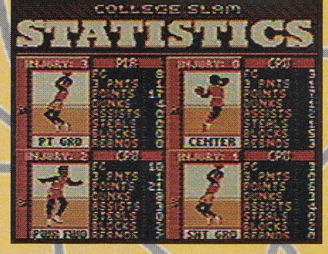
Durante el partido puedes pedir tiempo para hacer sustituciones si es que los 2 integrantes de equipo que seleccionaste no están funcionando bien.



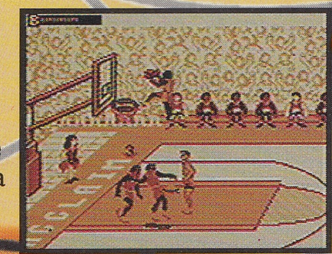
Los "Hotspots" y los "Powerups" son esas letras y números que ayudan a tu jugador para ser más "poderoso". Podrás tirar a todos los demás jugadores, tener fuego, encestar de 3 fácilmente, anotar más puntos de los normales, etc.







Y como es costumbre podrás ver las estadísticas del juego al medio tiempo. Por cierto, ya no son 4 cuartos, sino 2 mitades por partido.

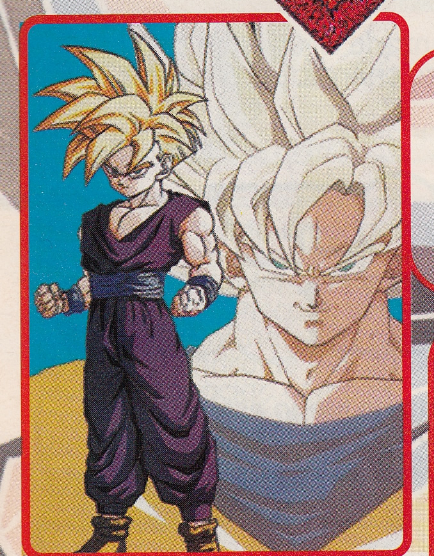


College Slam, es un juego que, al igual que sus antecesores NBA JAM y NBA JAM Tournament Edition, no se puede jugar de 2, y no aprovecha las ventajas del Super Game Boy. Sin embargo, es una buena opción para los fans del deporte ráfaga.

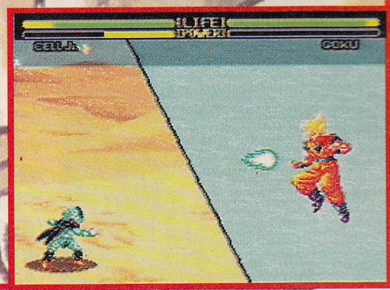
NUESTRA PORTADA





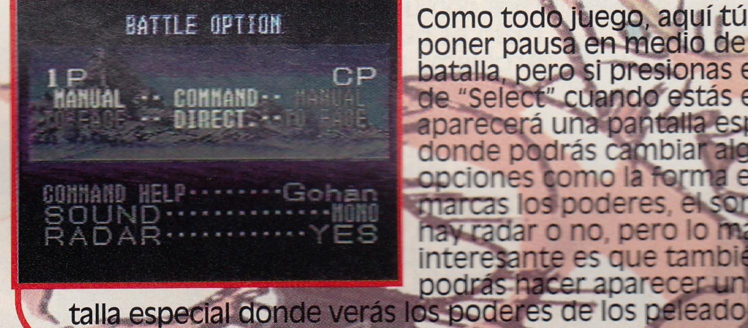


Bien, al parecer Bandai ya está cediendo terreno, gracias a las negociaciones hechas con nuestro director general; el señor Kikuchi, mandarán a América Latina el exitoso juego Dragon Ball. Este juego está basado en la serie de TV del mismo nombre y nos tiene muy contentos por ser el inicio de lo que podría convertirse en más títulos directamente traidos de Japón. Tal vez no llegue en español, pero de acuerdo al éxito, podremos exigirlo más adelante.

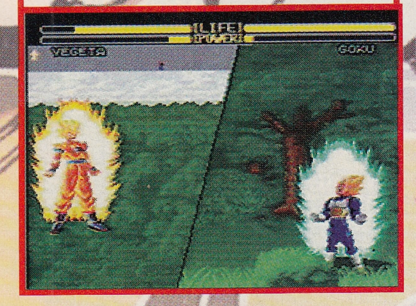


Básicamente aquí tenemos un juego de peleas con bastantes cosas ya hechas y clásicas de otros juegos del género, pero lo más interesante de este título es que tienes la posibilidad de alejarte bastante de tu rival; cuando esto suceda la pantalla se dividirá con una línea; para saber qué tan separado estás de tu rival cuentas con un pequeño mapa donde también verás los poderes que te arrojan.

Dependiendo el modo de juego que escojas, podrás elegir a 4 ó 10 peleadores. Cada uno de ellos tiene diferentes poderes (para ser más exactos son 8 poderes por personaje) y para ejecutarlos debes llenar la línea de poder que está debajo de la de energía (la llenas presionando los botones B e Y al mismo tiempo).

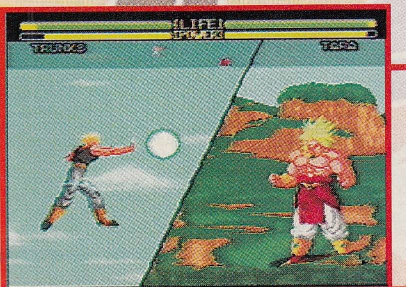


Como todo juego, aquí tú puedes poner pausa en medio de una batalla, pero si presionas el botón de "Select" cuando estás en pausa aparecerá una pantalla especial donde podrás cambiar algunas opciones como la forma en la que marcas los poderes, el sonido y si hay radar o no, pero lo más interesante es que también podrás hacer aparecer una pantalla especial donde verás los poderes de los peleadores.

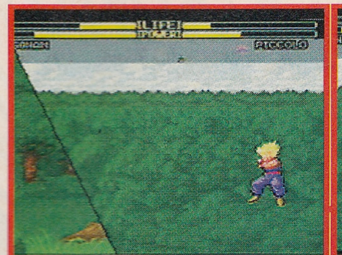
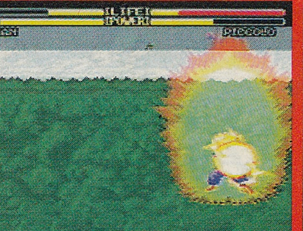
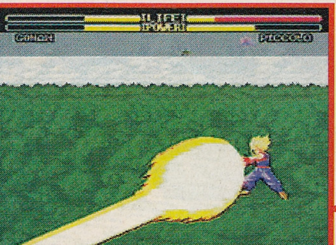




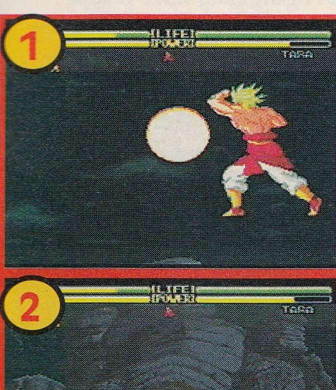
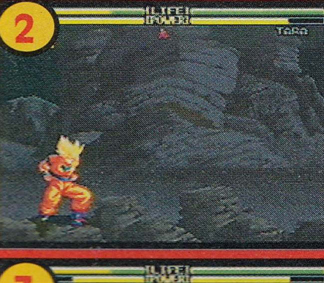
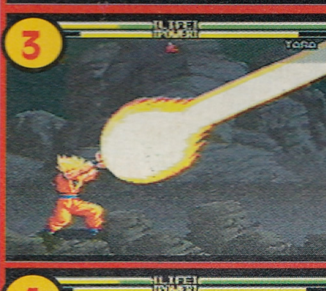
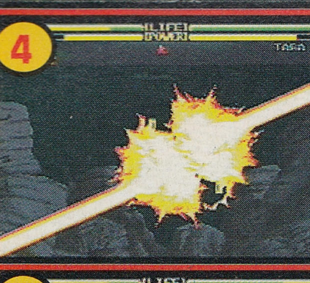
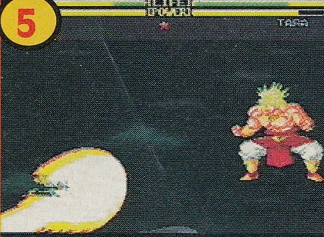
En esta pantalla además de ver la secuencia de los movimientos también podrás ver si los marcas bien si presionas el botón A mientras señalas un poder.



En este juego se utilizan los 6 botones del SNES, los botones L y R sirven para avanzar o retroceder rápidamente, el botón Y es para golpes, el B para patadas, el A para lanzar algunos poderes y con el X das un gran salto y te quedas flotando en el aire desde donde también puedes atacar a tu rival. Si presionas de nuevo X mientras estás en el aire vuelves al piso.


Cuando un enemigo esté más o menos lejos de ti, podrás lanzarle algunos de tus 2 poderes especiales; lanzar estos poderes requiere bastante energía, pero podrás hacerle mucho daño a tu enemigo si le logras dar.

Lo anterior parece el camino hacia una victoria segura, pero no es así ya que tu rival podrá contrarrestar, poner defensa o esquivar este poder si es que se pone abusado. Para hacer esto debes ser muy rápido además de que deberás tener suficiente poder; como ejemplo te enseñaremos la forma de contrarrestar el poder de tu rival con uno tuyo, lo malo es que es un problema porque cualquiera de los dos peleadores saldrá dañado; cuando veas que tu enemigo te lanza un poder prepárate (Foto 1), una vez que aparezca la pantalla en donde aparece tu personaje casi resignado a ser golpeado marca rápidamente tu poder especial (Foto 2), si lo haces bien lanzarás tu poder que chocará contra el de tu rival (Foto 3), ya sólo es cuestión de suerte cuál de los 2 poderes es más fuerte y por concecuencia el que llegará a su objetivo.

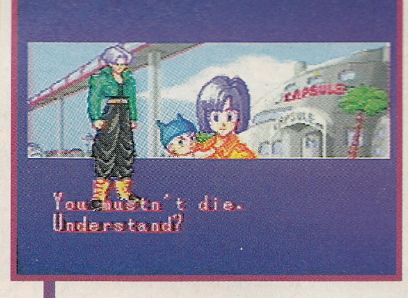


Este juego tiene diferentes modos de juegos, estos son: Story Mode, Fighting Mode y Tournament. A continuación te hablaremos un poco de ellos.

Story Mode

Este modo de juego está dividido en capítulos como si se tratara de una caricatura. Aunque escojas diferentes personajes muchos eventos serán los mismos, conforme juegues te darás cuenta de eso.



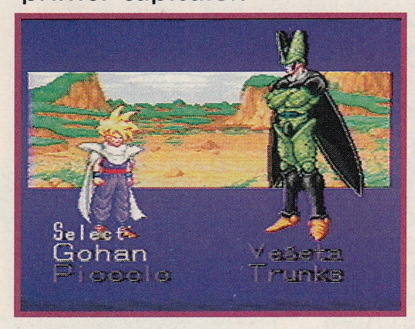


En total son 3 capítulos por personaje en este modo; dependiendo de si ganas o pierdes los encuentros que se te presenten cambiarán algunos de los displays, también tendrás que tomar algunas decisiones para poder seguir avanzando, pero eso en realidad no te va a causar muchos problemas.

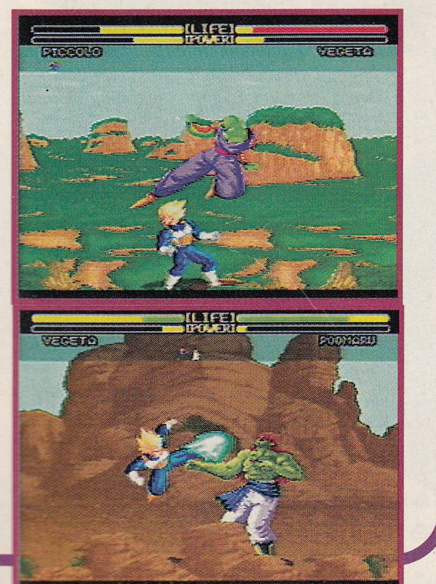




Este es un modo en donde al empezar deberás escoger a uno de los siguientes personajes: Gohan, Piccolo, Vegeta o Trunks. Ellos deberán pelear contra el Androide Cell en un evento conocido como el "Cell Game" (El cual es el primer capítulo).



En los demás capítulos deberás enfrentarte a alguien que se está haciendo pasar por Piccolo (o Vegeta, depende de que personaje uses), averiguar quién es, por qué lo hace y quién es su líder y como te has de imaginar también tendrás que derrotarlo.

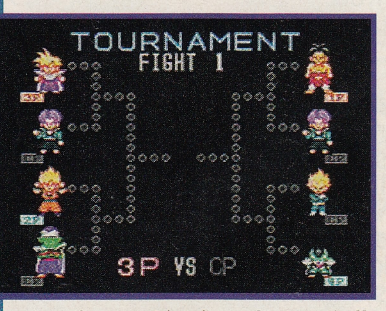


Fighting Mode



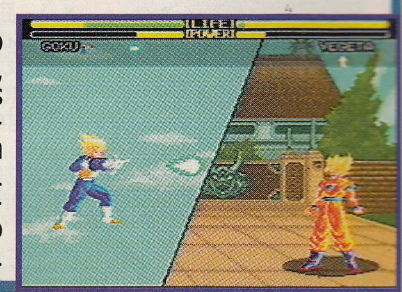
Este es el modo más sencillo de juego, para empezar podrás elegir de entre dos modos de juego: el de 1P Vs. 2P y el de 1P Vs. Computer. Además de esto, también existe la opción de "Watch" donde podrás ver a la computadora controlar a ambos jugadores.

La ventaja de este modo es que podrás elegir a 10 peleadores en lugar de los 4 que se eligen en el modo de "Story".



Este modo de juego se lleva a cabo en el torneo de artes marciales, aquí podrán jugar de 1 a 8 personas, cada una podrá elegir a un personaje diferente y si no se juntan los 8 con sólo presionar Start en la pantalla de selección la máquina seleccionará y manejará a los demás, cada peleador se eliminará contra otro.

Las batallas no difieren mucho de los demás modos de juego, es muy importante que pongas atención antes de cada combate, porque no siempre le toca el mismo control a un peleador. Como tip te diremos que el personaje que aparece hablando primero utiliza el control No. 2.





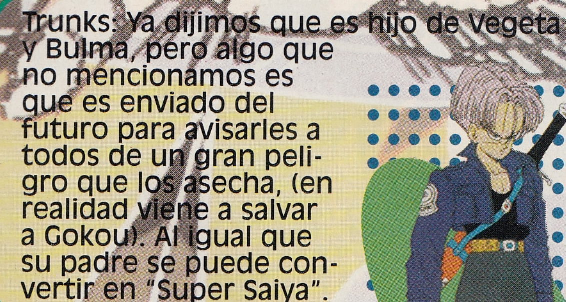
Y ellos ¿Quiénes son?

En este artículo hemos hablado de algunos personajes que seguramente tú no conoces porque salen en los capítulos de la serie que aún no han sido transmitidos, pero para que no te quedes con la duda te daremos una breve explicación de quienes son y por qué están aquí (para no hacerlo muy largo, sólo hablaremos de los más importantes, o sea los que salen en el modo de "Story Mode").

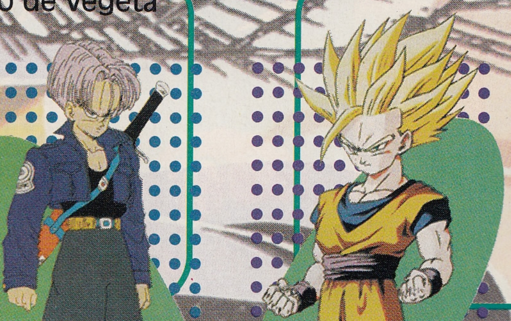
Son Gokou: A diferencia de otros personajes de TV el simpático personaje, bajito y con cola, sufrió un cambio bastante importante y a la vez lógico: Creció, se casó, tuvo un hijo y perdió la cola. Bueno, las cosas no fueron así de fáciles pues tuvo muchas otras que cumplir, entre ellas el haber destruido a la organización Red Ribbon, también se fue a entrenar 4 años con los Dioses (en ese momento es cuando se da el cambio de apariencia más drástico). El es un Saiya (raza de seres super poderosos) pero no lo sabía hasta que se enfrentó a un enemigo de nombre Freezer que lo hizo enojar bastante; así fue como supo que él podía cambiar a "Super Saiya" (eso es cuando cambia su cabello a color dorado).

Piccolo: El es un ser de una estrella llamada "Namei". En sus primeras apariciones en la serie él es enemigo de Son-Gokou pero después se convierte en su amigo. Es maestro de Son-Gohan y una de sus características principales es que siempre salva a Gokou en las situaciones más comprometidas.

Vegeta: El es un príncipe Saiya, viene a la tierra a buscar a Gokou (de ahí se convierten en eternos rivales pero en el fondo se estiman). Se casa con Bulma y tienen un hijo de nombre Trunks. Este personaje tiene un modo de ser bastante pedante ya que es muy orgulloso y se enoja mucho con su esposa y su hijo (pero al igual que con Gokou en el fondo los quiere mucho, sólo que no le gusta que se sepa), también es muy poderoso y puede convertirse en "Super Saiya".

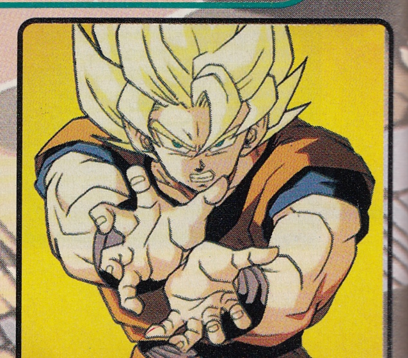


Trunks: Ya dijimos que es hijo de Vegeta y Bulma, pero algo que no mencionamos es que es enviado del futuro para avisarles a todos de un gran peligro que los asecha, (en realidad viene a salvar a Gokou). Al igual que su padre se puede convertir en "Super Saiya".



Son Gohan: El es el primer hijo de Gokou, también tenía cola pero la perdió a los 10 años. Al igual que su padre es un "Super Saiya", se viste igual a Piccolo porque es su alumno. Como se muestra en el juego él es quien elimina a Cell.





el control de las CELEBRIDADES

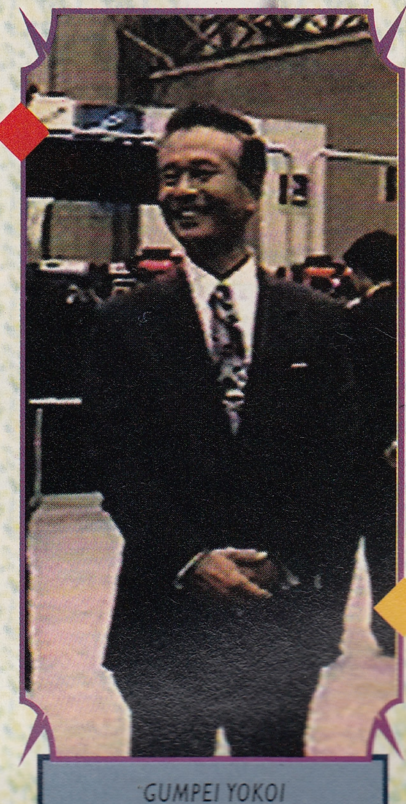
En números anteriores, hemos presentado interesantes entrevistas a Shigeru Miyamoto, una de las personas más importantes dentro de Nintendo, pero este mes les traemos otra pequeña charla que tuvimos con Gumpei Yokoi, el creador del Game Boy y el Virtual Boy y a quién ya habíamos entrevistado antes.

CN: Yokoi San, nos podría decir ¿Cómo ha sido recibido el Virtual Boy en el mundo?
Gumpei Yokoi: Bueno, todavía no ha penetrado como nosotros lo esperábamos pero con el desarrollo de más cartuchos vamos a llegar a nuestras metas.

CN: ¿Cómo ha visto el desarrollo de los juegos? ¿Le están sacando jugo al Virtual Boy o todavía no han sabido aprovechar las ventajas del sistema?
G.Y: Bueno, el concepto de 3 dimensiones es todavía muy joven, por eso cada día encontramos cosas nuevas para desarrollar nuevos títulos, es por eso que todavía no se han desarrollado aún muchos títulos para este sistema.

CN: ¿Qué nos puede decir de los sistemas de Nintendo para el 96?
G.Y: Bueno, antes del Virtual Boy yo desarrollé el Game Boy; esperemos que el Virtual Boy se convierta en un Game Boy para la gente; Y en cuanto al Nintendo 64, ésta es nuestra máquina más moderna y su futuro se avecina muy favorable, por eso le tenemos más confianza.

CN: ¿Habrá algún momento en el futuro en que el Virtual Boy se conecte en el Nintendo 64 como se conectó el Super Game Boy al Super Nintendo?
G.Y: Desde el punto de vista técnico sí es posible, y también es posible que en el futuro se pueda, ya que para crear los cartuchos del Virtual Boy se utiliza un monitor, pero sacarlo ahora sería demasiado caro, tal vez en un futuro el costo sea más accesible y entonces... quién sabe.

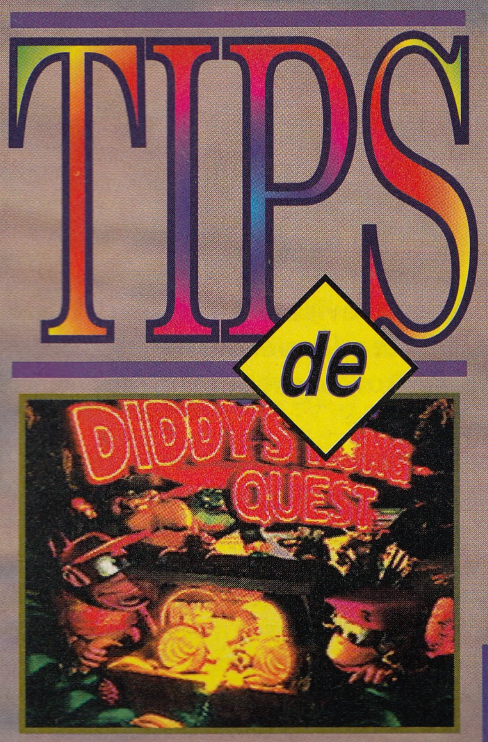

GUMPEI YOKOI

CN: ¿Hay algún proyecto secreto del cual nos quiera platicar?
G.Y: Todavía no te podemos decir nada, pero en mente tenemos muchos proyectos, y tal vez los podamos anunciar el año próximo (refiriéndose al ´96). Podrían ser desde juegos hasta máquinas nuevas.

CN: ¿Algún CD-ROM, quizás?
G.Y: Bueno, nosotros todavía no estamos de acuerdo con la tecnología del CD, porque aunque tiene muchos puntos muy favorables, como su costo por ejemplo, también tiene muchos desfavorables porque es muy lento en cargar los juegos y nosotros buscamos ante todo el factor diversión para los videojugadores y como toma muchísimo tiempo en cargar la memoria, consideramos que corta la emoción del juego, por eso aún no estamos con esta tecnología.

CN: Nos hemos quedado muy impresionados con el Nintendo 64, ¿Cuál será el futuro de los videojuegos en el mundo?.
G.Y: Bueno pues de momento nos vamos a concentrar en lo que hay, es decir en el Nintendo 64, en el SNES que utilizan la televisión y el Virtual Boy y también estamos pensando en otras máquinas de entretenimiento. Los videojugadores tendrán mucho entretenimiento. Eso es seguro

CN: Arigato Gozaymas.



Seguimos dándote la ubicación de todos los Bonus y las Hero Coin, esta vez veremos los mundos Krem Quay y Krazy Kremland

Pero antes será necesario que te recordemos algunas cosas:

Tipos de niveles de Bonus

En el juego hay tres tipos de niveles de Bonus, estos los identificamos por sus iniciales.

Destroy Them All DTA.

Destroy Them All, aquí deberás destruir a todos los enemigos

Find The Token FTT.

Find the Token, en este tipo de Bonus debes encontrar el Kremkoin.

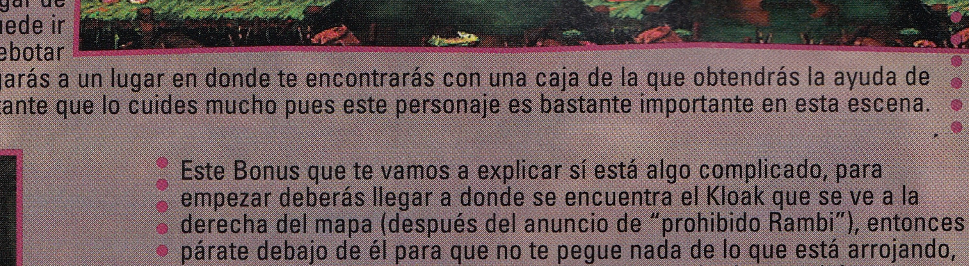
Collect The Stars CTA.

Collect The Stars, aquí tendrás que tomar todas las estrellas para obtener el Kremkoin



¿Qué hace un barco hundido en medio de una isla?, quién sabe pero en este nivel te vas a encontrar con bastantes problemas.



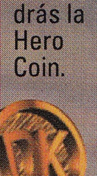


Cuando llegues a la zona que indica el mapa tendrás que saltar a la abeja en lugar de entrar al barril (Dixie puede ir volando y Diddy puede rebotar sobre el Puftup), así llegarás a un lugar en donde te encontrarás con una caja de la que obtendrás la ayuda de Rami, es importante que lo cuides mucho pues este personaje es bastante importante en esta escena.

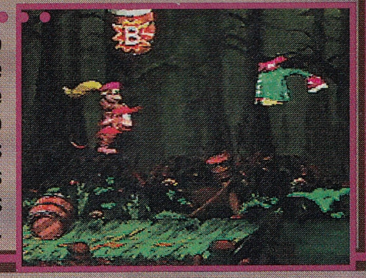
Este Bonus que te vamos a explicar sí está algo complicado, para empezar deberás llegar a donde se encuentra el Kloak que se ve a la derecha del mapa (después del anuncio de "prohibido Rambi"), entonces párate debajo de él para que no te pegue nada de lo que está arrojando, de repente él comenzará a avanzar hacia la izquierda y tendrás que seguirlo hasta que se detenga, entonces arrojará un cofre que tendrás que recoger y después estrellárselo al Kloak y así obtendrás una bala de cañón que como te imaginarás tendrás que usar con el cañón que está a la izquierda, esto te permitirá entrar a un nivel de Bonus de tipo DTA.

Ahora verás porque decimos que es importante que cuides bastante a Rambi: Después de pasar la media meta llegarás a uno de esos letreros de "prohibido Rambi" pero al pasarlo en lugar de recibir bananas o una vida, obtendrás la Hero Coin.

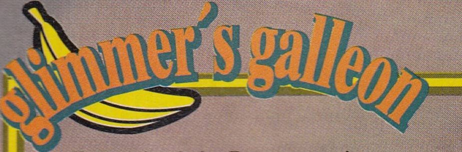




Este Bonus es bastante fácil de tomar pero sólo si vienes con los dos personajes, ya que como podrás ver el barril del Bonus está visible pero sólo lo puedes alcanzar si arrojas a uno de los personajes dentro de él. Si te tardas mucho, el Kloak que está arrojando barriles pondrá un Zinger debajo del barril y será más difícil de tomar. Este Bonus es de tipo FTT.





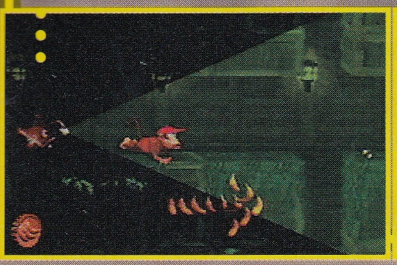


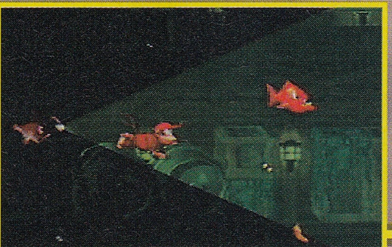
Este nivel de Bonus es bastante sencillo de encontrar, al comenzar el nivel nada hacia arriba y no hacia adelante como indica la flecha. Así encontrarás un nivel de Bonus de tipo FTT.

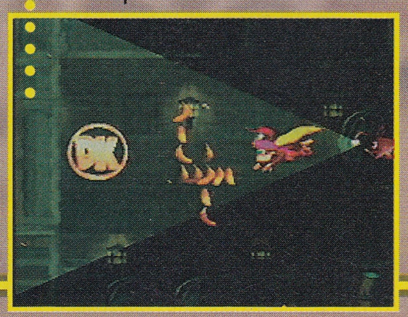


Una vez que salgas del nivel de Bonus comienza a nadar y pásate por arriba de la puerta de este nivel de Bonus, entonces llegarás a un cuarto con un número 3 hecho de Bananas, tómalo y nada de nuevo pero ahora hacia la parte superior derecha de este cuarto, así llegarás a un cuarto secreto en el que está la Hero Coin.

Cuando llegues al lugar que indica la primera foto deberás tomar el camino que va hacia abajo, más adelante encontrarás a un Lockjaw protegiendo un camino que también va hacia abajo (foto 2), trata de esquivarlo y tomar este camino para llegar a un nivel de Bonus de tipo FTT.



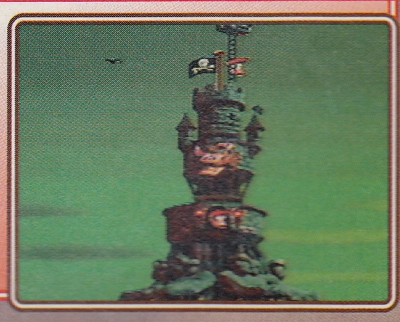




Miembros distinguidos de la familia Kong



Uno más de los miembros de la familia Kong que regresa para ayudarte en tu aventura es Funky Kong. A decir verdad su función en el primer juego no tuvo gran cambio pues sigue prestándote su aeronave para poder desplazarte más rápidamente por el mapa general, la única diferencia es que ahora te cobra dos monedas la primera vez que quieras usarla y ya después no te cobra.





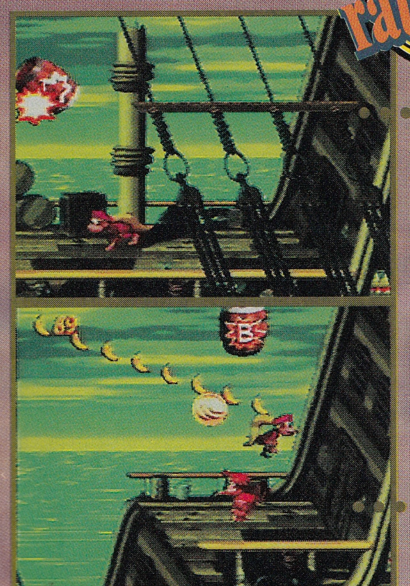
Al comenzar este nivel mueve a tus personajes a la izquierda y verás que el Scroll se recorrerá; ahora trata de lanzar a uno de los personajes hacia donde está el cofre pero cuidando que no se vaya a pegar con un Zinger, sigue avanzando hacia la izquierda hasta que encuentres a otros 4 Zinger que deberás esquivar (es más fácil si tratas de pasar a los 4 de una vez), al final del camino te encontrarás un cofre que deberás estrellar con los 4 Zinger para así obtener la Hero Coin de este nivel.



Una vez que llegues al letrero de "Prohibido Squitter", verás que hay unas Bananas muy sospechosas que apuntan hacia arriba, arroja a uno de los personajes hacia donde indica la flecha y encontrarás un nivel de Bonus de tipo DTA.

Consejos de Mrs. Wrinkly Kong

Animal Barrels: *Salta en ellos para transformarlos en el animal que está en el dibujo del costado?.*
Jumping on Enemies: *Si mantienes presionado el botón de salto mientras caes sobre un enemigo rebotarás más alto de lo normal.*
Extra Lives Ballons: *De estos globos hay de tres tipos, el rojo te da una vida, el verde te da 2 vidas y el raro globo azul te da 3 vidas.*
Rattly's Super Jump: *Presiona y mantén el botón A para acumular poder con Rattly, entonces suéltalo para activar su super salto. Usa este movimiento para llegar a áreas que normalmente son imposibles de alcanzar.*
Cranky's "Video Game Hero" Coins: *Una moneda muy grande con las iniciales DK en ella. Cada nivel tiene una de éstas que han sido escondidas por Cranky. Encuéntralas para incrementar tu nivel de "Video Game Hero".*
Area Guardian: *Cuando Kudgel caiga hará que tiemble la pantalla y te inmovilizará. Ten cuidado.*



Al principio del nivel salta en donde se ve una Banana solitaria para descubrir un barril que te mandará a otro que te llevará a un nivel de Bonus de tipo FTT.

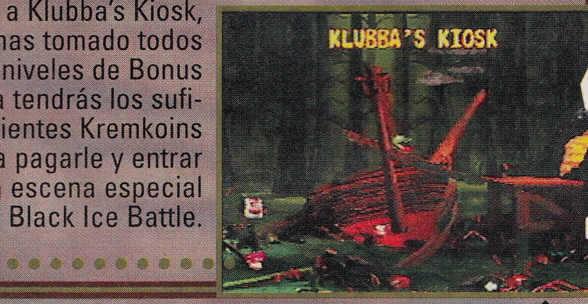
Después de estar avanzando convertido en Rattly te vas a encontrar con un grupo de Kaboings, observa la parte rota del barco, si logras ver una banana déjate caer, entonces avanzarás hacia la izquierda y entrarás a un nivel de Bonus de tipo FTT

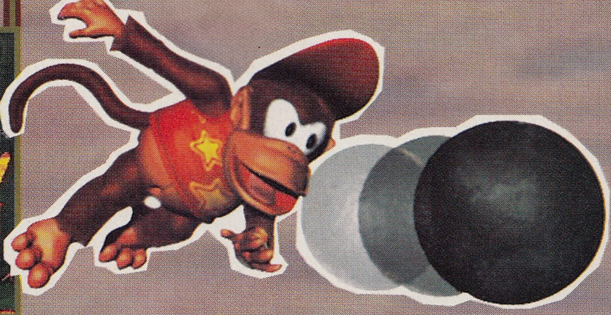
Más adelante te vas a encontrar con un muy sospechoso Zinger cerca de un grupo de barriles, aquí tendrás que irte por abajo y cuando él esté moviéndose hacia la izquierda deberás saltar hacia donde se alcanza a ver una Banana en la parte rota del barco; si entras encontrarás ahí la Hero Coin de este nivel.



Este Bonus es bastante sencillo de tomar: simplemente ubícate debajo de la flecha de Bananas y da un super salto con Rattly para encontrar el barril que te llevará a un Bonus de tipo CTS.

Una vez que termines esta escena, tendrás acceso a Klubba's Kiosk, si has tomado todos los niveles de Bonus ya tendrás los suficientes Kremkoins para pagarle y entrar a la escena especial Black Ice Battle.





slime climb

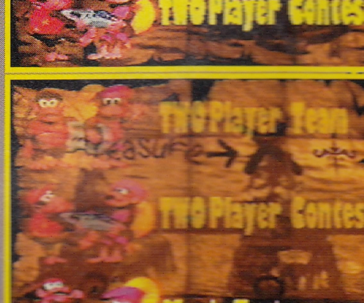


Después de pasar la media meta, te vas a encontrar con un Kannon cerca de una flecha de Bananas apuntando hacia arriba, destrúyelo de preferencia con un ataque con el botón Y y con eso tomarás también un barril de invisibilidad que está detrás de él, una vez que la tomes comienza a nadar hacia abajo siguiendo un camino de Bananas y así encontrarás un barril que te manda a un Bonus de tipo CTS.

Conforme vayas avanzando te encontrarás con una bala de cañón, como con las otras, ésta la tendrás que llevar cargando contigo hasta que encuentres un cañón para meterla ahí. El Bonus al que llegarás es de tipo DTA.

Y esto ¿Para qué sirve?

Te vamos a pasar un truco que justifica el título. Para empezar deberás tener un archivo vacío y empezar un juego en él, entonces cuando aparezca la pantalla de selección de modo de juego ilumina la opción de "2 Players Contest" y ahí presiona 5 veces abajo (▼) en el control para entrar a una nueva opción que es la de Sound Test.





Pero eso no es todo: si en la opción de "Music Test" vuelves a presionar 5 veces abajo (▼) en el control, aparecerá una nueva elección de nombre "Cheat Mode"; es aquí donde preguntamos: ¿Para qué sirve?.

Antes de llegar al final del nivel te vas a encontrar con otro barril de invencibilidad, tómalo y déjate caer al agua para comenzar a nadar debajo de la meta. Ahí encontrarás la Hero Coin de este nivel.



Este mapa te ayuda para saber hacia donde debes salir disparado.

No creas que por la apariencia del mapa, que este Bonus es difícil de tomar, lo único que tienes que hacer es avanzar por los barriles, generalmente si te equivocas puedes corregir el camino pero no si caes en el barril que está marcado con la X, ese lo deberás tomar hasta que ya hayas pasado el Bonus pues ese es el que te permite seguir avanzando. El Bonus al que llegarás aquí es de tipo FTT.

Después de estar volando de barril en barril llegarás a una pequeña zona en la que deberás rebotar en algunos Flitters para ir...

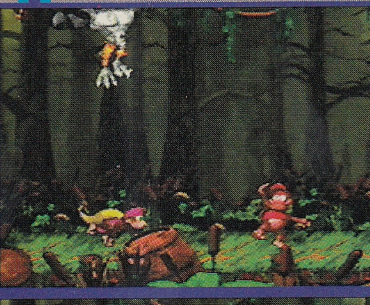
...avanzando hacia la derecha, pero después de rebotar en un par de ellos se verá un pequeño hueco en la parte de abajo, por ahí déjate caer y obtendrás la ayuda de tu amigo Squawks.

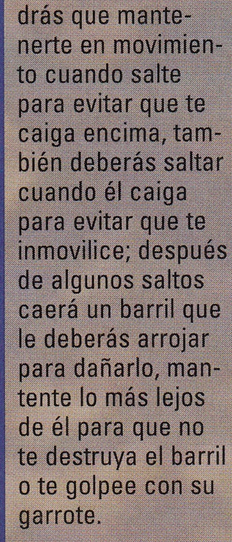
Ya con la ayuda de Squawks tendrás acceso a un área en la cual podrás tomar la Hero Coin y además llegarás a un nivel de Bonus de tipo FTT.

Como en todos los niveles especiales, aquí sólo hay un Bonus donde el premio es la Hero Coin. Para empezar, al llegar al sitio que indica el mapa, déjate caer cargado hacia la derecha para ahí encontrar un cofre del cual obtendrás una bala de cañón con la que deberás seguir avanzando sin perderla.

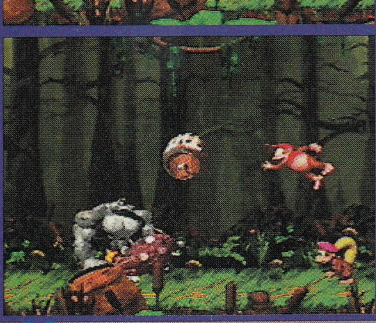
kudgel's kontest

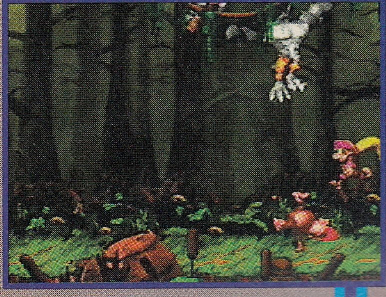
Realmente no es difícil eliminar a este enemigo:





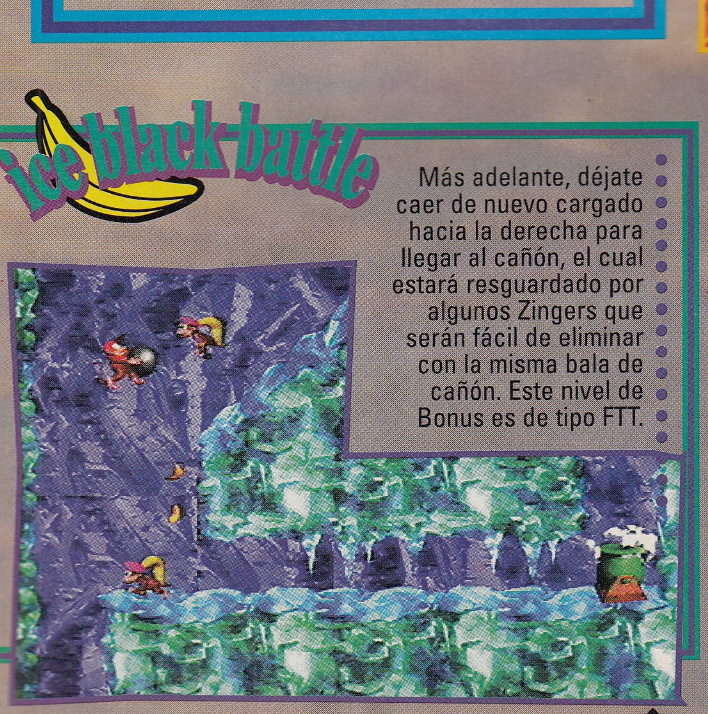
Para empezar tendrás que mantenerte en movimiento cuando salte para evitar que te caiga encima, también deberás saltar cuando él caiga para evitar que te inmovilice; después de algunos saltos caerá un barril que le deberás arrojar para dañarlo, mantente lo más lejos de él para que no te destruya el barril o te golpee con su garrote.





Después de tres golpes, él ya no se saldrá de la pantalla pues sus saltos serán más cortos, pero igual te aturdirá si no saltas cuando él caiga. Dale otros 3 barrilazos y ya no tendrás que preocuparte más por él.

ice black-battle



Más adelante, déjate caer de nuevo cargado hacia la derecha para llegar al cañón, el cual estará resguardado por algunos Zingers que serán fácil de eliminar con la misma bala de cañón. Este nivel de Bonus es de tipo FTT.



hornet hole



Al comenzar este nivel, verás un gancho que sólo puede ser alcanzado con los dos personajes (si llegas solo, avanza un poco y te encontrarás un barril DK). Arroja a uno de los personajes hacia el gancho y cuando él se cuelgue, comienza a escalar hasta llegar a donde hay otro par de ganchos, de ahí si vas a la derecha encuentras no uno, sino dos Bonus levels, y ambos son de tipo FTT.

En una pantalla atrás de donde se encuentra el barril de media meta, hay un gancho medio escondido que como el anterior, sólo se puede tomar con los dos personajes; arriba encontrarás una caja con tu amigo Squitter el cual es bastante importante que conserves.



Más Consejos de Mrs. Wrinkly Kong

Secret Doors: *Hay puertas escondidas que están en algunas paredes y que pueden ser destrozadas si les arrojas objetos o con la ayuda de tus amigos animales (y no estamos hablando de nosotros, que conste)*

Roll Jump: *Presiona el botón Y para dar un giro desde cualquier orilla, mientras estás en el aire presiona el botón B para dar un salto. Utiliza esta técnica para hacer más largos tus saltos.*

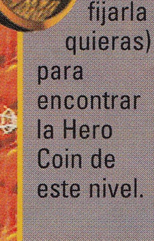
Area Guardian: *Destruye a los Zingers Amarillos rápidamente y golpea al de en medio, si no éstos reaparecerán después de un momento.*

target terror



Para tomar el primer Bonus deberás tener buenos reflejos para saltar hacia el Barril que se encuentra en tu camino. Este barril te mandará a un nivel de Bonus de tipo DTA.

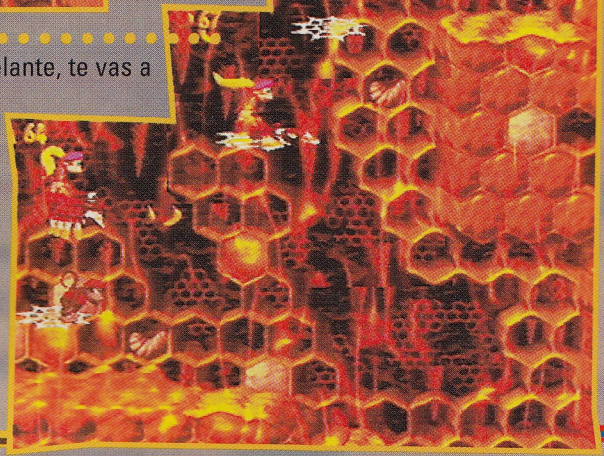
Al ir avanzando te vas a encontrar con un Zinger cuidando un pequeño hueco, elimínalo y déjate caer, ahí mismo te vas a encontrar una parte llena de Bananas que tendrás que escalar con la telaraña base de Squitter (Presiona el botón A para dispararla y ese mismo botón para fijarla en el sitio que quieras) para encontrar la Hero Coin de este nivel.



Para encontrar la Hero Coin de este nivel simplemente salta cuando pases por detrás de la estructura que se ve en la foto.



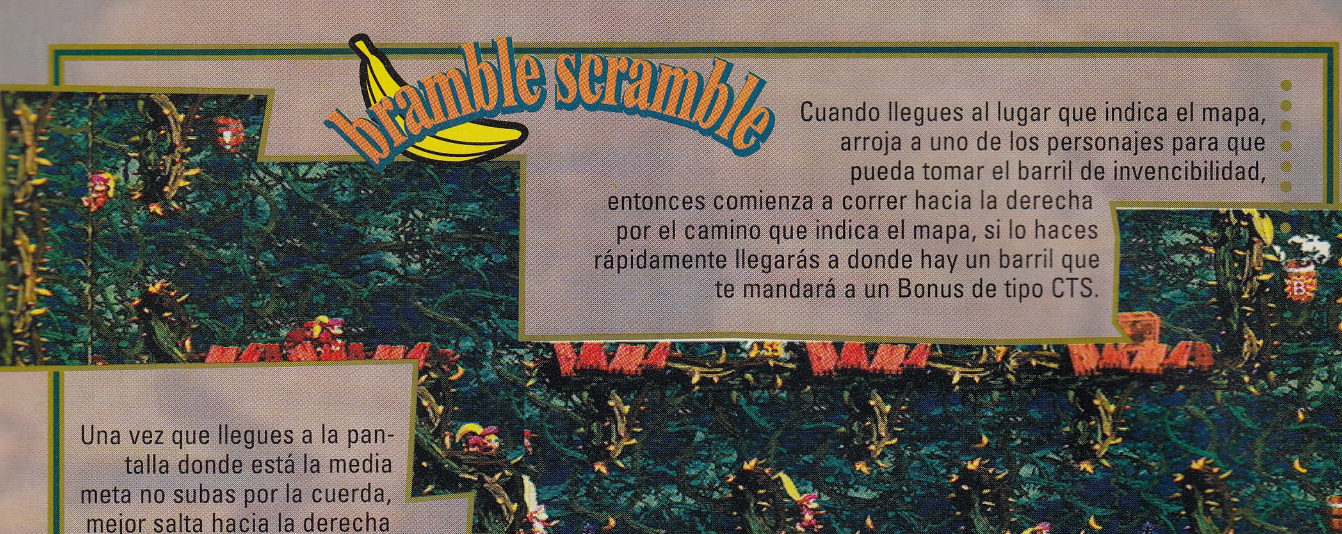
Un poco más adelante, te vas a encontrar con un extraño camino hacia arriba marcado por pares de Bananas (por ahí cerca aparecen 2 Spiny), escala de nuevo con la telaraña de Squitter y al final encontrarás la entrada a un nivel de Bonus de tipo FTT.





Después de tomar la Hero Coin aparecerá un Klank que te arrojará barriles, síguelo y cuando llegues a la zona en la que está rota la vía, déjate caer por ahí en lugar de saltar. Por ese lugar llegarás a un nivel de Bonus de tipo FTT.

bramble scramble

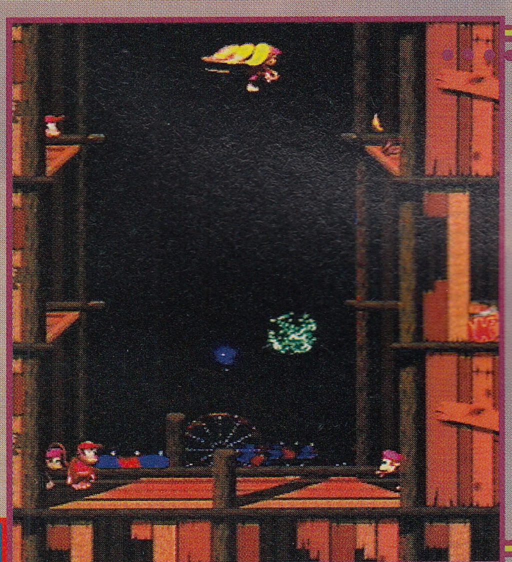


Cuando llegues al lugar que indica el mapa, arroja a uno de los personajes para que pueda tomar el barril de invencibilidad, entonces comienza a correr hacia la derecha por el camino que indica el mapa, si lo haces rápidamente llegarás a donde hay un barril que te mandará a un Bonus de tipo CTS.

Una vez que llegues a la pantalla donde está la media meta no subas por la cuerda, mejor salta hacia la derecha por donde se supone que está la pared de espinas y verás que la puedes pasar sin sufrir daño, más adelante te convertirás en Squitter y tendrás que avanzar por una pantalla llena de Bananas y si te fijas bien verás una de éstas clavada en la pared de espinas de la izquierda, esto quiere decir que puedes pasar por ahí y adelante encontrarás la Hero Coin de este nivel.







rickety rage

Al principio del nivel arroja a uno de los personajes hacia arriba en la estructura de la izquierda, después de subir un par de veces salta hacia la derecha (donde se ve una Banana) y llegarás a un nivel de Bonus de tipo DTA.

Obtener la Hero Coin de este nivel es un poco complicado pero a la vez sencillo: Tendrás que ganarle a los 15 Klank que aparecen en este nivel.



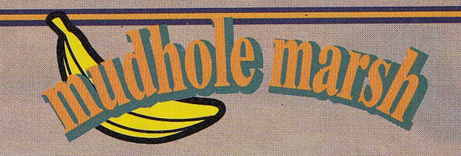
Miembros distinguidos de la familia Kong

¡Claro que no podía faltar!, sin este Kong se podría decir que es imposible terminar el juego, nos referimos a Cranky Kong. A él lo encontrarás en ciertos sitios del mapa llamados "Monkey Museum", ahí Cranky compartirá parte de su gran sabiduría por algunas Banana Coins, pero déjanos decirte que es mejor que no lo visites pues aparte de ser insultado a diestra y siniestra por él, nuestros Tips están mejor (modestia aparte).





Para tomar este Bonus tendrás que dejarte atrapar por el Cat-O´-9-Tails y si tienes suerte te arrojará al barril, eso si sólo traes a un personaje porque de lo contrario te podrás ahorrar muchos problemas si simplemente arrojas al otro personaje al barril que te enviará a un Bonus de tipo CTS.



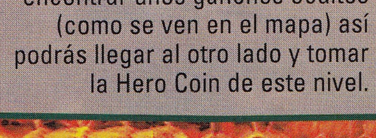
¡Ah! una bala de cañón, en este caso ya sabemos que hay que cargarla con nosotros hasta que lleguemos a un cañón donde ponerla.

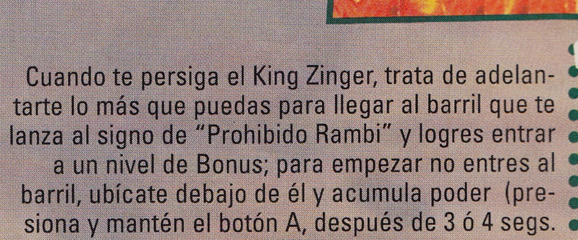




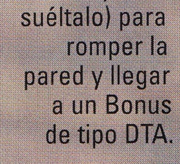
Tomar este Bonus requiere dominio del control: Salta para tomar la Banana que está en la parte más alta, la cual se convertirá en un gancho (ésta es la parte fácil), y desde ahí sigue avanzando hacia arriba (ésta es la parte difícil) hasta llegar a la entrada que te llevará a un Bonus de tipo FTT.

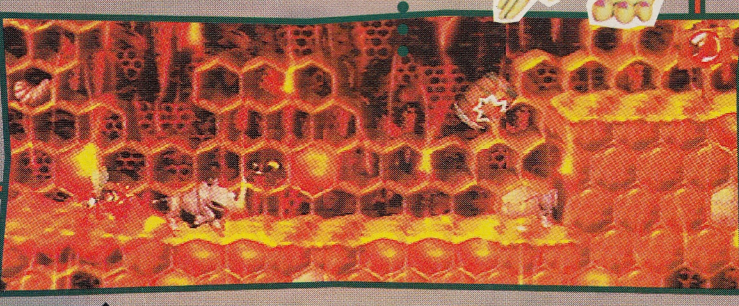
Después de pasar la media meta encontrarás una puerta que te llevará a un cuarto donde te convertirás en Rambi, pero en lugar de entrar a él, mejor salta para encontrar unos ganchos ocultos (como se ven en el mapa) así podrás llegar al otro lado y tomar la Hero Coin de este nivel.





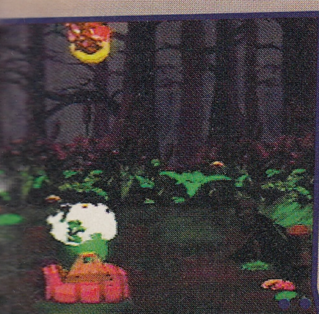
Cuando te persiga el King Zinger, trata de adelantarte lo más que puedas para llegar al barril que te lanza al signo de "Prohibido Rambi" y logres entrar a un nivel de Bonus; para empezar no entres al barril, ubícate debajo de él y acumula poder (presiona y mantén el botón A, después de 3 ó 4 segs. suéltalo) para romper la pared y llegar a un Bonus de tipo DTA.







Para obtener la Hero Coin de este nivel procura no eliminar al Kannon que se ve al principio del mapa, así podrás saltar sobre los barriles que él te dispara para ganar más altura y caer sobre el "End of level Target" cuando aparezca la Hero Coin. Esto requiere de bastante precisión.



Aquí por ejemplo, la tendrás que cargar y avanzar con ella, pero deberás tener cuidado porque por estarla cuidando te pueden dar los disparos del Kannon que está más adelante, el Bonus que encontrarás es de tipo DTA.



Una vez que termines esta escena, tendrás acceso a Klubba's Kiosk, si has tomado todos los niveles de Bonus ya tendrás los suficientes Kremkoins para pagarle y entrar a la escena especial Klobber Karnage.



klobber karnage

Entrar a este nivel no es muy complicado, lo difícil es reunir las siguientes características: llegar al final del nivel con los 2 personajes o al menos con Diddy (con bastante práctica lo lograrás) una vez que llegues al final, súbete al barril que está encima del "End of Level Target" pero en lugar de dispararle hacia abajo hazlo hacia la derecha, así llegarás a un nivel de Bonus de tipo DTA.

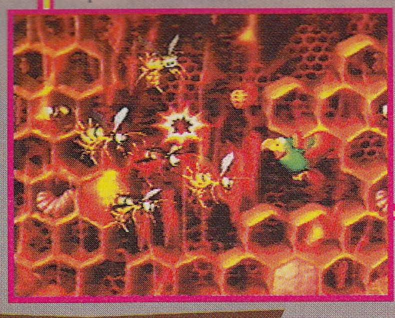


king zing sting



Para derrotar a este jefe te convertirás en Squawks, lo primero que tendrás que hacer es golpearlo en su aguijón, después de un par de golpes se enojará y te atacará con aguijones. Repite esta operación otro par de veces.

Después de 6 golpes el King Zing se dividirá, pero sigue golpeándolo hasta que lo derrotes.



Bueno, hasta aquí llegamos. Para el siguiente número tendremos los 2 últimos mundos de este juego (¡Son sólo 2!) así que todavía te dejamos un mes más para ver qué tanto puedes descubrir por ti mismo.

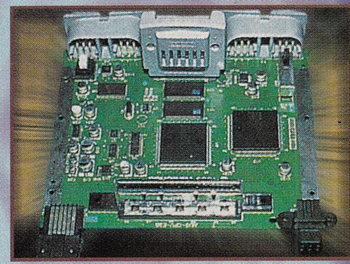








Ahora continuaremos con el reporte de los juegos que se mostraron para el Nintendo 64 en el evento "Shoshinkai" el año pasado en la ciudad Japonesa de Makuhari. Ya en el número anterior hablamos un poco de ellos, pero en este tendremos un reporte mas completo de cada uno. Te recordamos que lo que lo que ahora te asombre es sólo una pequeña parte de lo que realmente te tienes que asombrar, pues ninguno de estos títulos está más allá del 50% en su desarrollo total, así que: Continuamos......



DATOS TECNICOS

CPU: MIPS 64 bit RISC CPU
(customized R4000 series)
VELOCIDAD DEL RELOJ: 93,75 MHz

Esto se refiere a que el procesador maneja millones de instrucciones por segundo y cada instrucción es de 64 bit; además es un procesador RISC por lo tanto puede ejecutar mas intrucciones por ciclo y la velocidad es muy alta, casi los 100 MHz.

MEMORIA: RAMBUS D-RAM 36 Mbit
VELOCIDAD DE TRANSFERENCIA:
Máximo 4,500 Mbit / seg.

El tipo de memoria RAM que es dinámica o sea más veloz y puede transferir hasta 4500 Mbit por segundo lo que hará que la comunicación entre el juego y el sistema sea extremadamente rápida.

CO-PROCESADOR
RCP: SP (procesador de audio y gráficos) y DP (procesador dibuja pixeles) incorporados.
VELOCIDAD DEL RELOJ: 62.5 MHZ

Este es un procesador exclusivamente para manejar el audio, gráficos y dibujo de pixeles.

RESOLUCION: 256 X 224 - 640 X 480 PUNTOS
Libre de FLICKER soportando modo de entrelazado.
Esto se refiere a los 2 diferentes tipos de definición que puede dar el Nintendo 64, además de que está libre de FLICKERS y saltos en la pantalla al entrelazar gráficos.

COLOR: 32 bit RGBA pixel color frame buffer support.
21 bit color salida de video.
Esto se refire a que la información de los colores será de 32 bit en RGBA (profesional) y de 21 bit en video normal.

GRAPHICS PROCESSING FUNCTION: Z buffer
Esto es lo que maneja la profundidad o sea lo que ejecuta los cálculos del eje Z que es la profundidad en los gráficos, no es una simulación realmente existe el eje Z.

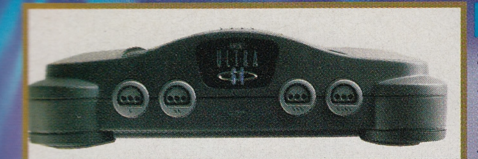
ANTI-ALIASING
Esto es la cualidad que tiene el Nintendo 64 para aumentar la resolución en los bordes de los objetos para evitar que se vean los pixeles.

REALISTIC TEXTURE MAPPING (Mapeado de textura real):
*TRI-LINEAR FILTERED MIPMAP INTERPOLATION
Interpolación y filtrado en las texturas para lograr un mayor realismo..

***PERSPECTIVE CORRECTION** (corrección de perspectiva)
*ENVIRONMENT MAPPING
Esto se refiere al mapeado de texturas en el ambiente, ya sabes una niebla real y no un filtro para simularla. También sirve para los reflejos en los objetos.

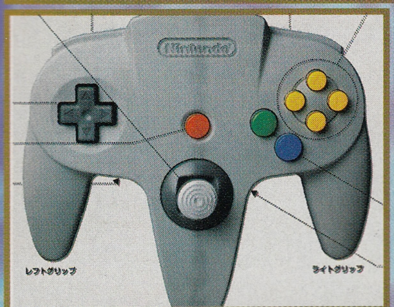


DIMENSIONES: *ANCHO 260 mm X LARGO 190 mm X ALTURA 73 mm*
PESO: *1.1Kg.*



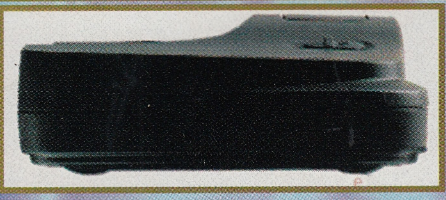
¿Cuántos controles incluirá el Nintendo 64? Sólo uno, pero podrás adquirir los demás por separado y además el color que más te agrade al estilo de los Game Boys Play It Loud. Al parecer en Japón el color del control básico será gris, pero en América será negro.







Siete son los diferentes colores de los controles para el NINTENDO 64, así que ve pensando qué color vas a seleccionar.



CPU.-Computer Processing Unit (Unidad Central de Procesamiento)

MIPS.-Millones de Instrucciones Por Segundo.

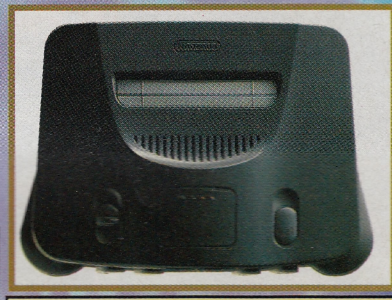


RISC.-Reduced Instruction Set Computer (esto se refiere a que las instrucciones están reducidas y por lo tanto son más rápidas)



Para dar equidad al lanzamiento mundial del producto Nintendo ha decidido adoptar un solo nombre, logo y diseño distintivo del HARDWARE para todos los mercados.El producto será conocido como NINTENDO 64 y el logo distintivo es el de la foto, será reconocido en todos los países alrededor del mundo como el nuevo estándar para la excelencia en videojuegos.(así que olvídate del viejo nombre de Nintendo Ultra 64)

CO-PROCESADOR-Algunas computadoras cuentan con un CO-PROCESADOR matemático o sea un CPU adicional que se encarga de ejecutar las funciones matemáticas para así dejar al CPU libre para otras funciones, de forma similar el NINTENDO 64 cuenta con un CO-PROCESADOR que se encarga de las funciones de sonido, gráficos y dibujo de pixeles.



Varios modelos de las computadoras de Silicon Graphics utilizan el mismo modelo de CPU que el NINTENDO 64 o sea el R4000. Imagínate tener en tu casa ese potencial enfocado para los videojuegos.

El poder de procesamiento del Nintendo 64 hubiera costado $14 Millones de dólares hace sólo 10 años.

RGBA.-Son los colores básicos en una pantalla Red (rojo),Green (verde), Blue (azul) y la **A** es el canal ALFA que es la transparencia.

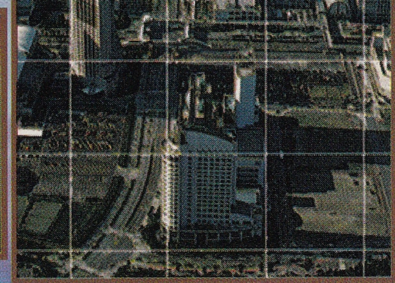
MHz.-Megahertz

RAM.-Memoria de acceso aleatorio

Pixel.-Son los puntos que conforman las imágenes en la pantalla.

SHOSHINKAI: Es el evento anual donde se muestran los productos Nintendo en Japón. Nintendo y sus licenciatarios muestran los nuevos productos para los distribuidores.





MESS: Así se llama el centro de convenciones de la ciudad de Makuhari y es el más grande de Asia.

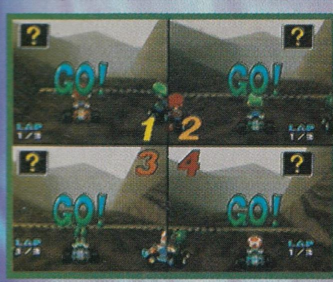


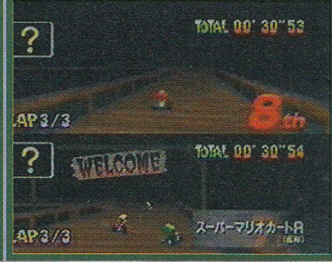


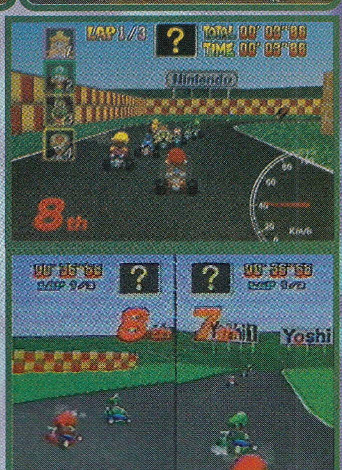




Ahora si que serán un relajo las competencias en esta nueva versión, donde pueden competir hasta cuatro jugadores simultáneos.







La pantalla se divide por una línea vertical, además cuenta con nuevos personajes como Wario; el sistema de los poderes es similar y con el Stick Direccional 3D podrás ser un experto sin problema alguno ya que tendrás control absoluto sobre tu personaje.



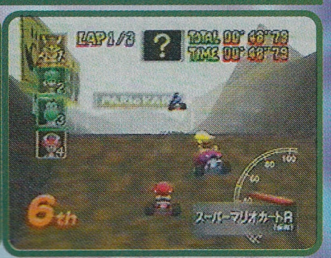
SUPER MARIO KART R

Lo que vimos estaba ya muy bien definido, pero nos enteramos que saldrá por ahí de junio o julio. Sin duda será un título de los favoritos del sistema.



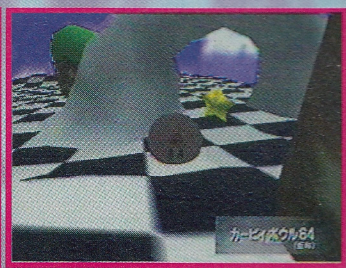


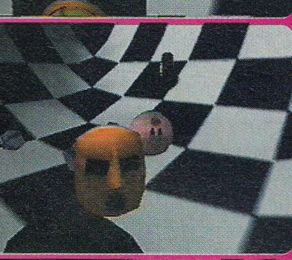


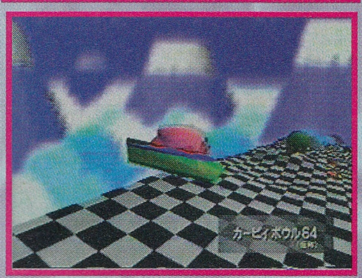




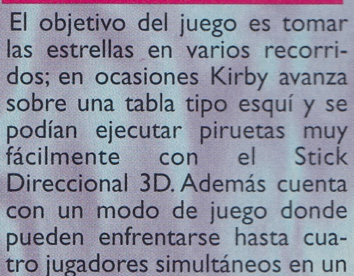


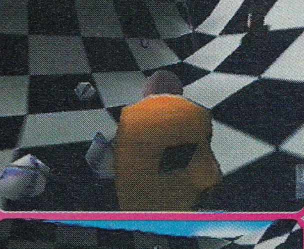


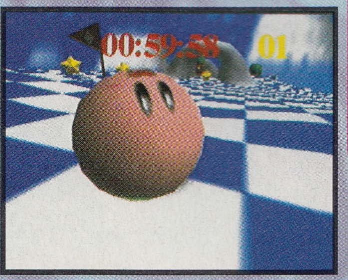




El objetivo del juego es tomar las estrellas en varios recorridos; en ocasiones Kirby avanza sobre una tabla tipo esquí y se podían ejecutar piruetas muy fácilmente con el Stick Direccional 3D. Además cuenta con un modo de juego donde pueden enfrentarse hasta cuatro jugadores simultáneos en un pequeño plano, y el objetivo es sacar a los demás Kirbys del plano, claro que hay poderes con los que cambias de tamaño y tienes ventajas sobre los demás. Hay varios tipos de planos como algunos que se transforman en el momento en que estás jugando. Como uno al que le salen **martillos y** hoyos que te dificultan el control.

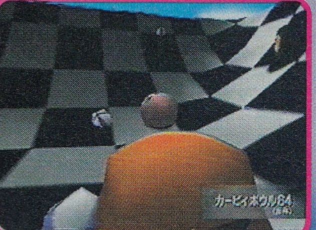




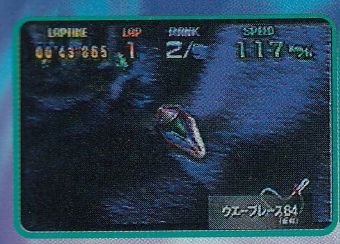








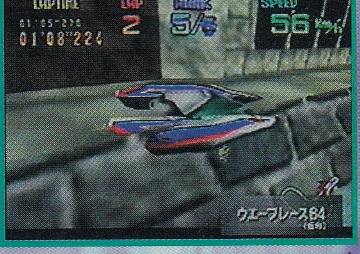
KIRBY BALL 64



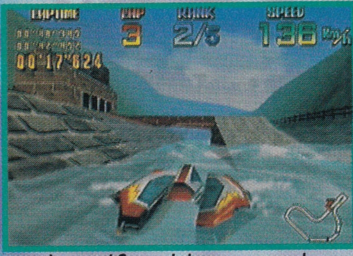




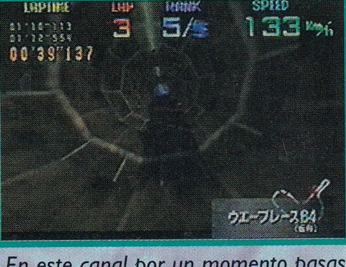

Si eres tan acelerado como este juego (que del GB llegó al NINTENDO 64) seguramente se te hacen agua las manos para estar al mando de uno de los vehículos futuristas que cambian de forma para tomar mejor las curvas y fácil sobrepasan los 100 km/h en pistas que más bien son canales y en algunos tramos tubos; las perspectivas van cambiando para disfrutar aún más de las escenas en tercera dimensión; como te darás cuenta es un juego muy al estilo de F-ZERO con los tiempos de cada vuelta, número de vuelta, posición tanto en número como en un pequeño mapa. Sin duda lo mejor de este juego es el control que tienes sobre tu vehículo.



Por momento puedes sumirte en el agua o hasta salirte de ella como se ve en la foto pero, observa como se ven las texturas sin pixelearse.



Los gráficos del agua son algo sorprendentes por la naturalidad con que se mueven.

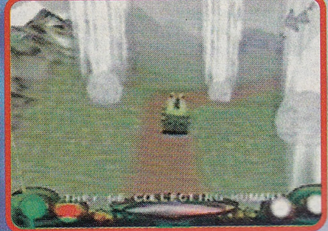


En este canal por un momento pasas un tramo sin agua, por cierto la sensación de velocidad es estupenda.





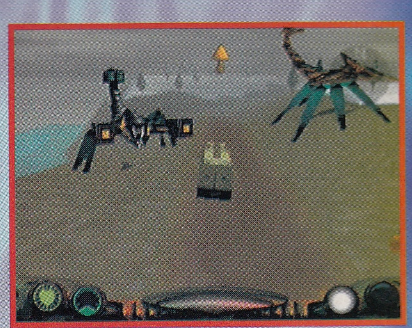


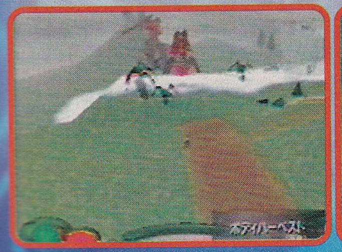





Este juego es del que nos hablaron los programadores de *DMA Desing* la marca creadora de Uniracer, pero ahora crean un juego que utiliza las ventajas del Nintendo 64 en cuanto a los ambientes de tercera dimensión en donde controlas varios tipos de vehículos como helicópteros, camiones y barcos (hay hasta 80 diferentes), pero hasta caminando tendrás que destruir las fuerzas alienígenas. Claro que los cambios de perspectiva no podían faltar con giros de cámara para darle mayor acción al juego. Recuerda que DMA ha creado juegos diferentes a lo ya establecido.



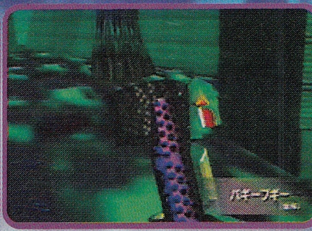












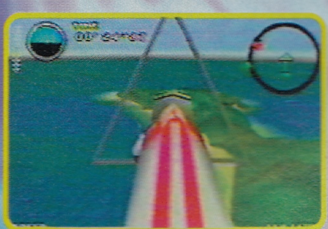
BUGGIE-BOOGIE

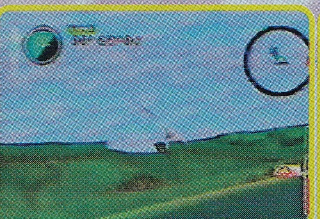
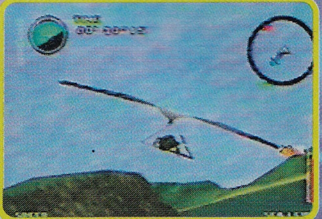


Como te podrás dar cuenta este juego es de autos, pero algo especiales, ya que tú vas equipando tu propio vehículo con varios implementos (llantas , motor, etc.) para combatir contra otros autos en escenas que muestran ambientes de tercera dimensión con bastante calidad, con efectos especiales como viento, gravedad, antigravedad y diferentes tipos de terreno donde la tracción se dificulta, aparentemente no se ve nada especial de no ser por los estupendos gráficos, pero recuerda que es un prototipo de Angel Studios y aún le falta bastante por desarrollar.



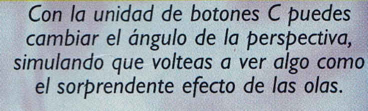





Elaborado con Vega Ultra Visión, la siguiente generación de herramientas de software para el desarrollo de aplicaciones de juegos en 3-D.
El juego te da una completa experiencia interactiva de 3-D, con características como la perspectiva de primera y tercera persona, con varias aeronaves y múltiples personajes a seleccionar, todo esto con unas gráficas realmente impresionantes y efectos especiales en paisajes realistas, sobre la dificultad te diremos que los niveles se pueden ajustar para la habilidad de cualquier tipo de jugador. El objetivo del juego, completar ciertas misiones en un viaje atraves de U.S.A., por cierto cuando pasas por el monte Rushmore te sorprenderá una cara con bigote que le agregaron.

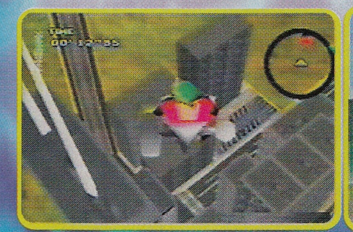
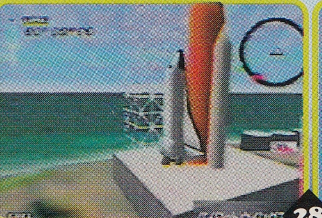
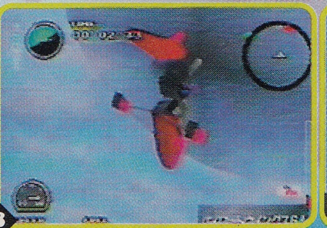
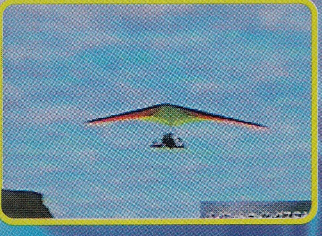




Con la unidad de botones C puedes cambiar el ángulo de la perspectiva, simulando que volteas a ver algo como el sorprendente efecto de las olas.





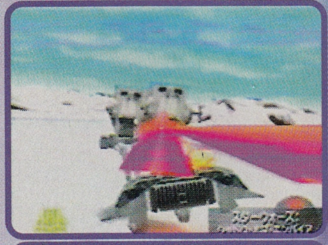
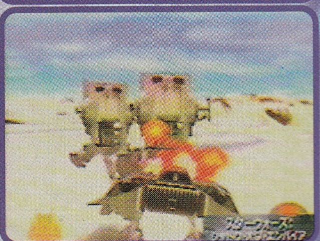
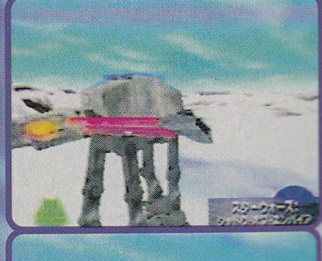





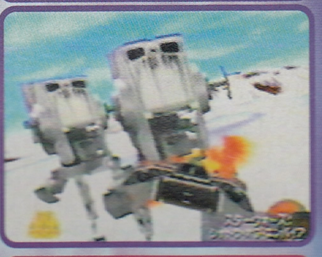
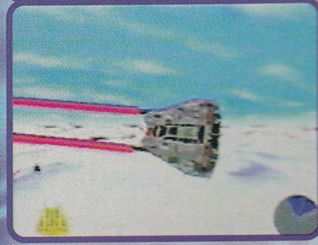
STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE

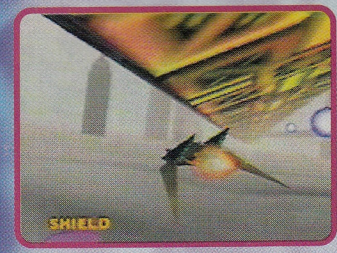


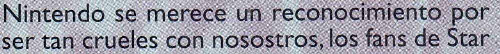


El juego de *Shadows of the Empire* se establece en el tiempo entre *The Empire Strikes Back* y *Return of the Jedi*, en donde escudriñas el bajo mundo criminal mientras confrontas a los nuevos adversarios hambrientos, pero también te enfrentas a la mayoría de los más notorios enemigos del universo *Star Wars*; Boba Fett, Jabba the Hutt, Darth Vader, y el mismo Emperador. Tú vas a confrontar una monstruosa armada de Imperial Walkers en Snowspeeders, para lo cual tendrás la libertad de atacar desde cualquier dirección. Además del tiempo real en la pantalla de 3-D, tendrás una libertad total del movimiento y la posibilidad de controlar la acción a través de todo el juego. Aún no se confirma, pero algunas escenas serán con perspectiva de primera persona tipo Dark Forces (juego de PC). Resumiendo: es muuuy real.

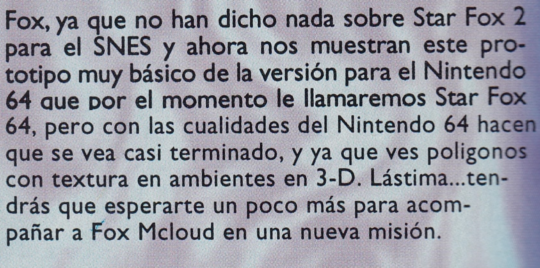







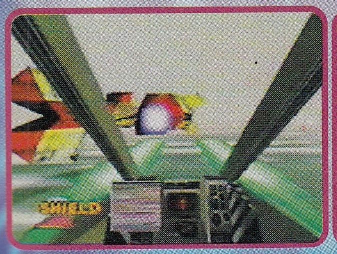

STAR FOX 64

Nintendo se merece un reconocimiento por ser tan crueles con nosostros, los fans de Star Fox, ya que no han dicho nada sobre Star Fox 2 para el SNES y ahora nos muestran este prototipo muy básico de la versión para el Nintendo 64 que por el momento le llamaremos Star Fox 64, pero con las cualidades del Nintendo 64 hacen que se vea casi terminado, y ya que ves poligonos con textura en ambientes en 3-D. Lástima...tendrás que esperarte un poco más para acompañar a Fox Mcloud en una nueva misión.





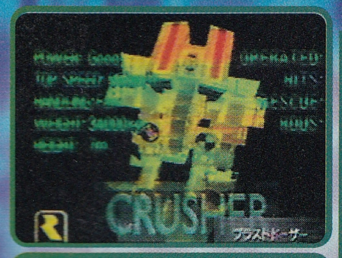














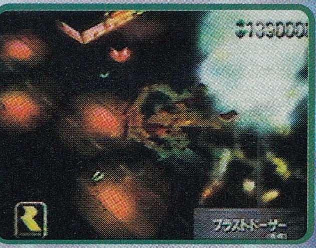
BLASTDOZER



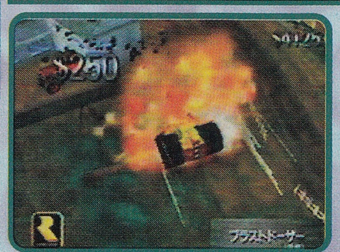
Bueno, al decirte que este juego es de los últimos proyectos de Rare, se espera que sea un buen juego, más aún si recuerdas que Rare ya tiene experiencia en el Nintendo 64 por el desarrollo de Killer Instinct 2, el juego cuenta con varios vehículos algo especiales algunos parecen insectos gigantescos que avanzan por escenas de 3-D , a velocidades de hasta 200mph destruyendo todo a su paso con espectaculares explosiones rendereadas y con unas gráficas estupendas, pero aún está muy prototipo, esperemos tener más información de los avances de este título.









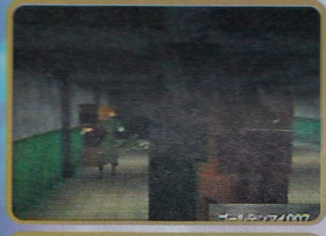






SPACE WORLD: Es el evento que sigue al Shoshinkai o sea el 25 y 26 de noviembre donde se presenta al público en general lo mismo que se le presentó a los distribuidores en el Shoshinkai.



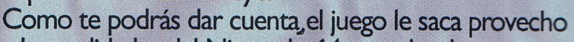




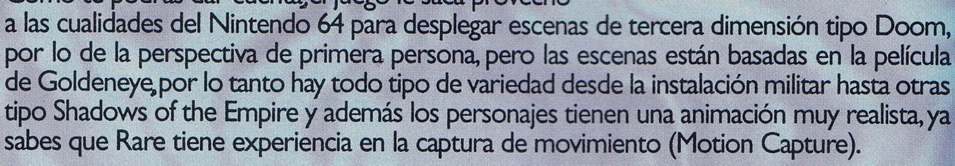
GOLDEN EYE



Recuerdan lo que piensa hacer Nintendo sobre la exclusividad de los juegos para el Nintendo 64, pues Nintendo aseguró los derechos exclusivos mundiales para una serie de videojuegos del nuevo James Bond, el primero es Goldeneye.



Como te podrás dar cuenta, el juego le saca provecho a las cualidades del Nintendo 64 para desplegar escenas de tercera dimensión tipo Doom, por lo de la perspectiva de primera persona, pero las escenas están basadas en la película de Goldeneye, por lo tanto hay todo tipo de variedad desde la instalación militar hasta otras tipo Shadows of the Empire y además los personajes tienen una animación muy realista, ya sabes que Rare tiene experiencia en la captura de movimiento (Motion Capture).

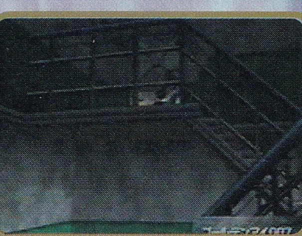


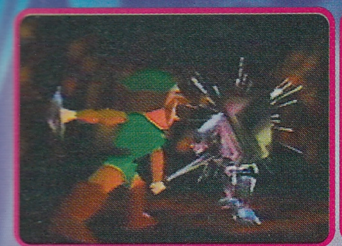


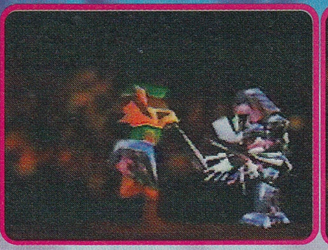


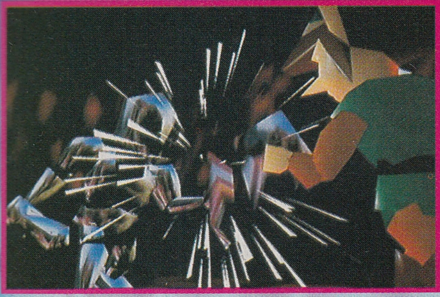


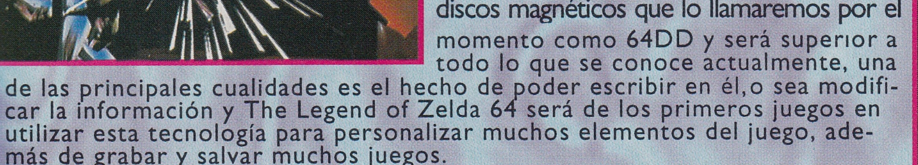




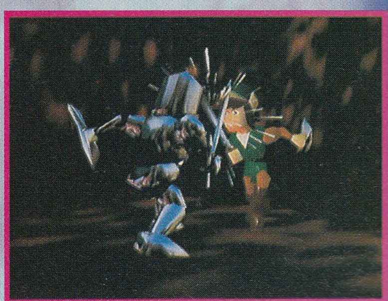




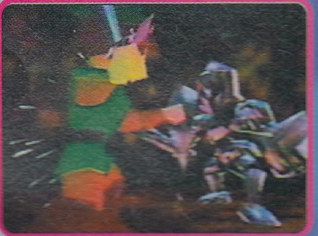




Seguimos mostrándote estas imágenes tan preliminares porque realmente es muy pronto para hablar de la nueva versión de Zelda para el Nintendo 64 que se planea lanzar junto con una especie de DRIVE para lectura de discos magnéticos que lo llamaremos por el momento como 64DD y será superior a todo lo que se conoce actualmente, una de las principales cualidades es el hecho de poder escribir en él, o sea modificar la información y The Legend of Zelda 64 será de los primeros juegos en utilizar esta tecnología para personalizar muchos elementos del juego, además de grabar y salvar muchos juegos.

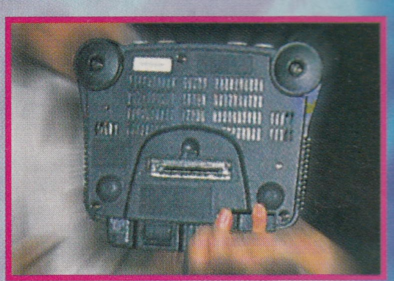




INTERNET

Ya que estamos hablando de lo se planea presentar en el próximo Shoshinkai te recordamos que Nintendo se asoció con Net Scape Communication, el creador de uno de los paquetes para navegar en Internet, y están trabajando en un alterador del software de videojuegos a través de Internet, pero esto sólo servirá para el software del sistema de disco magnético, te imaginas, si ya con el Nintendo 64 eres como el director y actor de los videojuegos, ahora agrégale el hecho de modificar tus juegos, serás parte de los programadores. No han dado más información, pero esperemos que no haya muchas limitantes. Al parecer, Nintendo lanzará antes un cartucho tipo adaptador que incorpora tanto el modem como el software para navegar en Internet (como comentario al margen te diremos que hay una compañía que planea sacar un chip con todo lo necesario para Internet con un costo aproximado de $50 dólares, esto es para unas computadoras enfocadas hacia el uso de Internet con un precio de $500 dólares aproximadamente, ¿qué prefieres?. Y además están proliferando las compañías que de una u otra manera te dan acceso a la famosa red llamada Internet).



Hay otros títulos para el Nintendo 64 que no se presentaron en el Shoshinkai, pero nos informaron que siguen avanzando en su desarrollo y te mencionamos algunos datos curiosos. Ponte a pensar que esto es lo poco que han dado de información, todavía falta enterarnos de los demás proyectos para el Nintendo 64 que no han dado a conocer, pero ya están trabajando en ellos.



La versión de FIFA Soccer para el Nintendo 64 está a cargo de los especialistas en esta clase de juegos: Electronics Arts y se espera que sea una simulación del Fútbol en el juego más realista que se haya creado, aparecerán cientos de equipos internacionales, rápida e increíble movilidad, personajes nunca antes vistos, magníficas gráficas que parecen tener vida y las funciones del control en el juego sólo son posibles con el control del Nintendo 64 (sobre el número de jugadores no han dicho nada, pero imagínate si los juegos de SNES programados por Electronics Arts son para cuatro jugadores simultáneos seguramente el del Nintendo 64 no se quedará atrás).

* Escoge entre un clásico Corvette, Coupe, un auto deportivo o un Ferrari Testarossa
* Viaja por 15 ciudades diferentes de San Francisco a Washington DC
* Innovadores gráficos de 3-D
* 3 perspectivas para jugar
* Sonido SURROUND
* Transmisión automática o manual

Foto de Arcadia.

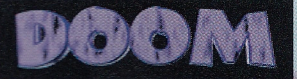


Es un juego de carreras muy realista, con toques cómicos. Viaja a través de USA en tu automóvil favorito de costa a costa.

Desde los amplios campos de maiz en Iowa a los estrechos túneles de Chicago, todas las locaciones son digitalizadas con un realismo muy especial.
Esto es tan solo una pequeña explicación de la versión de arcadia que será totalmente opacada por la versión del Nintendo 64 (recuerda que la de arcadia, que seguramente ya conoces, es realmente un sistema de 32 bits, por lo tanto imagínate qué tanto mejorará en la del Nintendo 64).



Al parecer Nintendo ya está trabajando en un juego de baseball para el Nintendo 64, el nombre aún no es el definitivo, pero lo que sí es seguro es que el nombre de Ken Griffey Jr. estará incluído.
Este título de deportes se planea que salga a principios de 1997.



* Basado en un juego de PC
* Perspectiva de primera persona
* Acción de disparos
* Similar a Wolfenstein 3-D (pero mucho más avanzado)

Williams e ID Software hacen equipo para crear uno de los juegos de acción más famosos en las PC para el Nintendo 64. Doom incorpora textura en cuartos en 3-D, múltiples armas, enemigos desafiantes, sonido surrealista en uno de los juegos más anunciados. Los jugadores se mueven entre área y área, a través de pasadizos estrechos, cuartos escondidos y dentro de obscuros túneles en su búsqueda de preservar el mundo de la amenaza Alien.
Debido al acuerdo entre Williams e ID, la versión del Doom para Nintendo 64 contendrá todo nuevo: niveles, enemigos y mejores gráficos. En ningún otro sistema podrás ver esta fabulosa versión del Doom, sólo en el Nintendo 64.



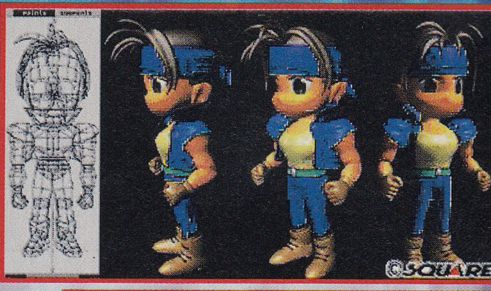
El juego de Mindscape Monster Dunk es de tercera dimensión interactivo de tiempo real, singular y cómico de básquetbol, donde aparecen por jugadores monstruos famosos en partidos de dos contra dos.
Utilizando las ventajas del Nintendo 64 con sus cualidades únicas, da a los jugadores docenas de estupendos movimientos con efectos especiales, por ejemplo: un personaje se vuelve una nube de humo, para transformarse en un murciélago y volar sobre la canasta para clavar el balón a través de ésta. Creando un gran número de peligros al azar, como el hecho de que salen periódicamente manos del suelo que sujetan las piernas de los jugadores, todo esto con detalles de humor, como que cuando termina un partido y el equipo ganador lanza fuera del estadio a los perdedores.



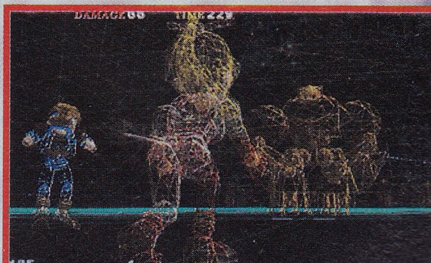
Es un juego tridimensional basado en la primera guerra mundial, la acción son combates aéreos con "Dogfight" y 20 de los más famosos pilotos de la historia, completamente nuevo en una versión exclusiva para el Nintendo 64.
Sierra On-line uno de los miembros más recientes del exclusivo grupo de diseñadores llamado "Dream Team", crea su primer juego para un sistema de Nintendo. Red Baron cuenta con un realista combate de 3-D con algunos de los más reconocidos pilotos y aviones de la Primer Guerra Mundial. Debido al meticuloso modelado y estudio, cada avión se verá y volará como en la vida real. Después de probar este juego, ya no será lo mismo ningún otro de combate aéreo.

FINAL FANTASY

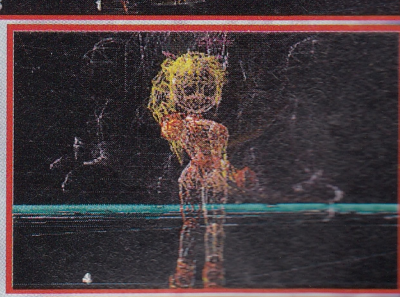












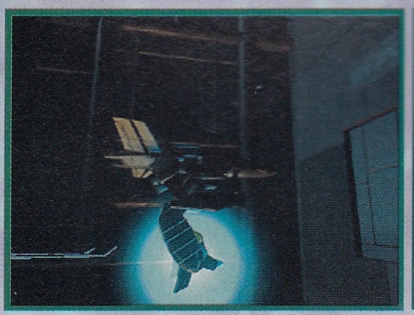
Para los jugadores de R.P.G. o fanáticos de la serie de Final Fantasy les diremos que las cosas no están muy claras, porque Nintendo dice "No tenemos información de este juego", pero también dicen que si es lanzado cambiaría el título. Rumores sugieren que este juego se llamará Final Fantasy VII en Japón (si se lanza). Pero, entonces ¿qué onda con estas fotos que andan por Internet en una "Home Page" de Square?, lo cierto es que Square Soft ya está trabajando con súper computadoras Silicon Graphics. Y si observas bien los gráficos, te darás cuenta que las texturas son del estilo de los otros juegos para el Nintendo 64, adem;as de que no se notan los pixeles.

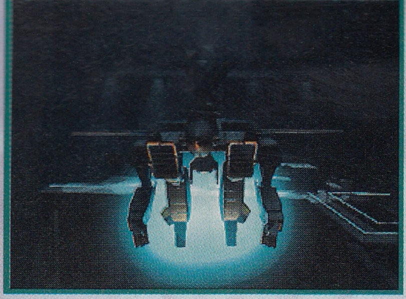


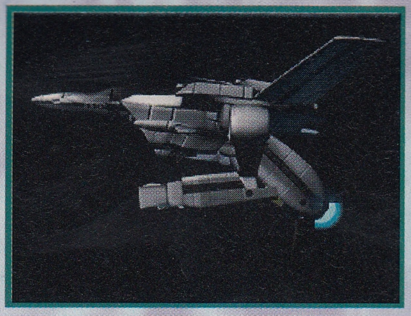


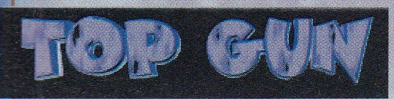
ROBOTECH

Game Tek continúa trabajando en el desarrollo de este juego para el Nintendo 64, pero ya no ha mostrado nuevas imágenes, por lo tanto









TOP GUN

Spectrum Holobyte no muestra nada sobre el desarrollo de este juego pero será de los primeros que salgan a la venta para el Nintendo 64, se trata de un simulador de vuelo basado en la famosa película.



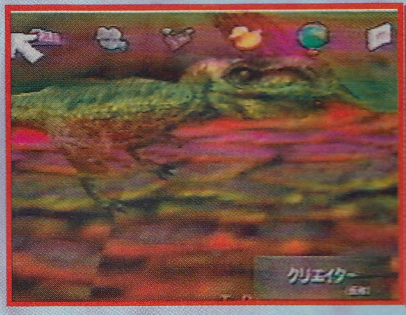


TUROK THE DINOSAUR HUNTER

En el Shoshinkai, Acclaim mostró en su propio stand imágenes preliminares de este juego que fue el primer título en anunciarse para el Nintendo 64, de otra marca que no fuera Nintendo, lo poco que se puede apreciar en las fotos son los polígonos que se le marcan a las gráficas, seguramente les falta afinar detalles.

CREATOR

Este es un cartucho singular con cierta similitud a Mario Paint ya que en él puedes dibujar en 3-D, además de crear música y animaciones, ya que cuenta con una herramienta de sonido desarrollada por Software Creations para el NINTENDO 64 que por ejemplo, automáticamente le agrega acordes a una simple melodía. El juego muestra dinosaurios y mapas a los que tú escoges qué textura les aplicas. Richard Kay, presidente de Software Creations espera que los desarrolladores de NINTENDO 64 incluyan en sus juegos líneas extras de código que les permita a los jugadores usar Creator para personalizar sus juegos creando sus propios personajes y creaciones. La combinación de esto con el sistema de Disk Drive será algo increíble, el único problema sería la compatibilidad con las estructuras de programación de otras marcas, pero esperemos logren algo en beneficio de todos nosotros los que queremos crear nuestro propio juego, por el momento ve pensando cómo van a ser tus primeros diseños.





DIA DE LANZAMIENTO

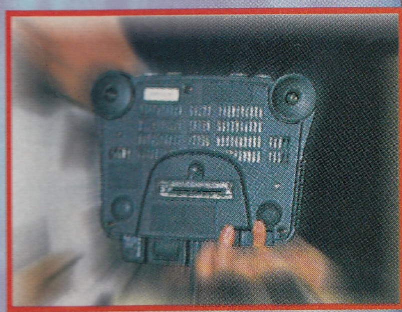
En el SHOW del Shoshinkai, Nintendo anunció que lanzaría el NINTENDO 64 simultáneamente en Japón, América y Europa a finales de Abril, pero desde que el Nintendo 64 se mostró en el Shoshinkai han surgido varios cambios en Japón que para no hacértela cansada, las expectativas sobre el sistema han crecido enormemente y por lo mismo se espera vender sólo en Japón más de 3 millones de sistemas, por lo cual Nintendo ha reconsiderado el lanzamiento simultáneo, es por esta razón que el NINTENDO 64 retrasa su fecha de salida para el día **30 de Septiembre** (¡Nooooo!) y si crees que a nosotros nos fue mal, qué pensarán los europeos sobre que NINTENDO 64 en Europa saldrá poco después que en América.

PRECIO

Es un placer confirmarles que el precio del NINTENDO 64 mantiene el costo originalmente anunciado que estará por abajo de los $ 250.00 dólares. Y el SOFTWARE (cartuchos) para el NINTENDO 64 sostiene el precio del rango de los mejores cartuchos del SNES. Por cierto anteriormente te anunciamos que los juegos en Japón bajarían de precio, pues eso ya está pasando con juegos como Super Mario RPG que se esperaba con un precio de 9,800 Yen ($98.00 dólares aproximadamente) y al parecer saldrá a 7,500 Yen ($ 75.00 dólares aproximadamente).

WRITABLE DISK DRIVE UNIT

Para la introducción del Nintendo 64, originalmente se planearon juegos con cartuchos semi-conductores cartuchos READ-ONLY-MEMORY, pero el presidente de Nintendo Co. Ltd, Sr. Yamauchi formalmente anunció en el Shoshinkai que ya están trabajando en el desarrollo de un dispositivo de almacenaje en masa, el cual le permitirá a los jugadores "Write To" (Escribir en él) o personalizar los juegos que ellos jueguen.



SOFTWARE

Esta "Writeable Disk Drive Unit" (Unidad Drive de Discos Escribibles) se enlazará en la base del Nintendo 64 con discos magnéticos que se introducirán por el frente. Esto es mucho más que una expansión del sistema N64, el drive de discos escribibles vendrá junto con 1 ó 2 Megabyte (No Megabite) de expansión de Memoria Ram Pack, mismo que el jugador puede instalar dentro del Slot de expansión de memoria, único del N64.



Al principio el N64 comenzará con juegos en cartuchos, usando Read-Only-Memory (CD-ROM es también un Read Only Memory). Nintendo se propone proveer el "Writeble Disk Drive" (Unidad Drive de Discos Escribibles) la cualidad de "Writable" escribir en este medio de almacenaje, para dar a los jugadores una nueva experiencia de juego que nunca habían encontrado con un semi-conductor RAM, CD-ROM u otro Read Only medio de almacenaje.

Nintendo asegura el proveernos lo mejor de ambos mundos, la mejor acción-total de los cartuchos creados con la velocidad más rápida de acceso de los semi-conductores y la experiencia nunca antes usada en videojuegos: la virtud de escribir en discos magnéticos.

El disco magnético mide 3 3/4" y tiene una capacidad de 64 megabytes de datos o aproximadamente 16 veces los datos contenidos en un cartucho de Donkey Kong Country.
Los estándares de funcionamiento para este tipo de productos son medidos "Average Seek Time (AST)" (Tiempo promedio de búsqueda) y "Data Transfer Rate (DTR)" (Velocidad de transferencia de datos). El AST para la unidad de discos del N64 será de 150 ms o más del doble de rápido de los estándares del Play Station o Saturn. El DTR es de 1 MB/s o más del triple de velocidad de otros productos similares.

Sobre el precio de lanzamiento no han dicho mucho, pero al tratarse de un sistema de expansión, el precio será menor al N64 y además se programó su primera aparición a finales del '96 en el próximo Shoshinkai.

SOFTWARE

Se piensa introducir de 8 a 12 espectaculares títulos para el N64 en América, entre Nintendo y las demás marcas que ahora se dividen en dos categorías "Third Party" que es como trabajaban hasta el momento desarrollando el software independientes de Nintendo y los "Second Party" que son los que desarrollan el software en conjunción con Nintendo.







Gargos el jefe final de Killer Instinct 2 se puede seleccionar para pelear con él y como te podrás dar cuenta por las fotos, es bastante poderoso y más ágil que el torpe de Eyedol. Por el momento te damos estas fabulosas fotos donde te mostramos algunos de sus poderes y su display, pero no dudamos que puedas sacar este truco tú solo o si tienes suerte hasta descubrirás cómo sacar a los otros personajes secretos que son... bueno, ya se nos acabó el espacio, pero nos leeremos en los próximos números. Mientras disfruta este título.













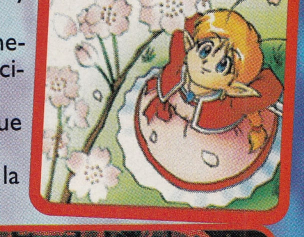




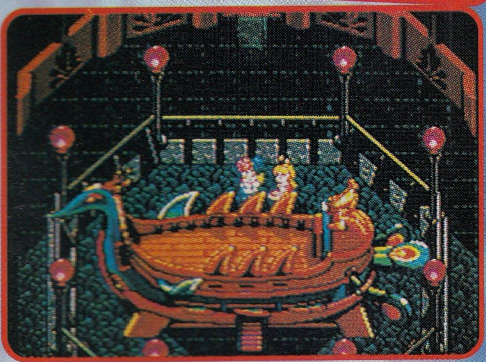


FAR EAST OF EDEN ZERO

Despierta y conoce la familia del fuego.
Cuando debería estar sellado el centro de la tierra ésta estaba abierta y de ahí el infierno surge y desde entonces el infierno es reflejado...
Hace 600 años en el Este de la ciudad de Zupang es amenazada por el ejército del infierno, entonces es cuando surge la llamada familia del fuego, el ejército del infierno es vencido y vuelve a sellarse la tierra.
Después un miembro de esa familia es escogido como el Rey del nuevo fuego y ellos creen que es la paz eterna.
La situación cambia por la misteriosa muerte del Rey que fue elegido como Fuego Eterno y la guerra entre el ejército del mal comenzó, la ciudad de Zupang corría peligro, ahora el ejército del mal y la familia del fuego van por el fuego que todavía duerme.



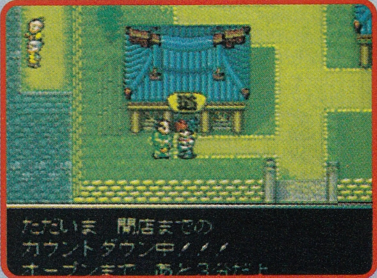
Esto es un poco de la historia de un juegazo basado en una leyenda que lanzará Hudson en Japón, no hay esperanzas de que vaya a salir en América pero por varios detalles que contiene no podíamos excluirlo del reporte.



El alma de este juego es el reloj que tiene y por lo cual es capaz de incluir un concepto nuevo en los videojuegos. Y para que te des idea de cómo utilizan este reloj imagínate que un juego va de acuerdo con las estaciones del año, es decir, que en la primavera las gráficas aparecen con flores y los cerezos florecen, en verano contiene la tradición japonesa de pedir un deseo, en otoño contemplaras la luna y en invierno podrás enviar tarjetas a tus amigos. También cuenta con un calendario con información de otros años.

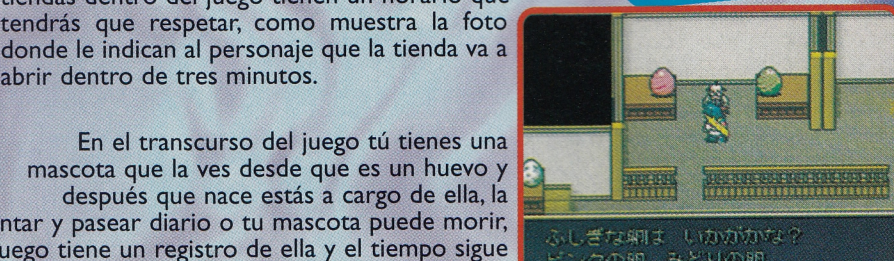


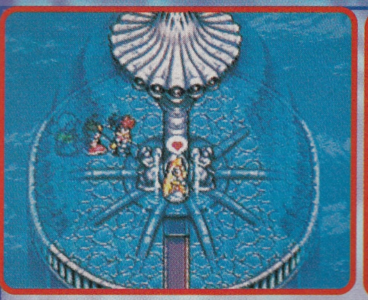
Básicamente es un juego R.P.G. pero además cuenta con la posibilidad de jugar una especie de aventuras donde por ejemplo tienes 3 meses para encontrar al culpable de alguna fechoría y recuerda que son 3 meses de tiempo real.

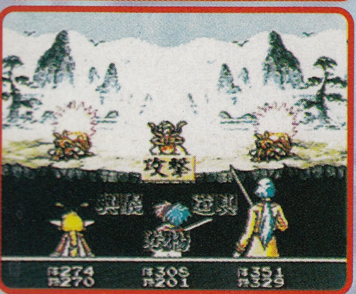


Obviamente le sacaron el máximo provecho al reloj interno, como el hecho de que las tiendas dentro del juego tienen un horario que tendrás que respetar, como muestra la foto donde le indican al personaje que la tienda va a abrir dentro de tres minutos.

En el transcurso del juego tú tienes una mascota que la ves desde que es un huevo y después que nace estás a cargo de ella, la tienes que alimentar y pasear diario o tu mascota puede morir, recuerda que el juego tiene un registro de ella y el tiempo sigue corriendo en el juego lo esté o no utilizando.







FAR EAST OF EDEN ZERO



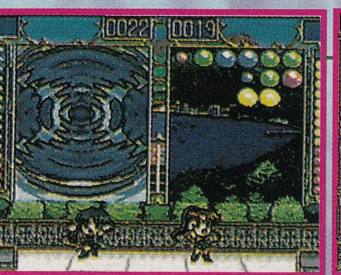
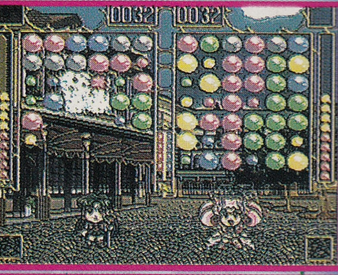
En el juego tienes que recordar las citas que programas, además el cartucho cuenta con una pantalla especial que aparecerá el día de tu cumpleaños.
Todo esto es aún más sorprendente cuando te enteras que el juego cuenta con 72 megas de memoria, te imaginas todo lo que tiene programado, con esa cantidad de memoria es más que dos juegos de DKC juntos. Es poco lo que te contamos de él, pero sin duda el concepto de incluir tiempo real en todo, es algo que le da al juego mayor vida, por cierto este nuevo sistema lo llaman PLG (personal, life, game).
De cierta forma es una lástima que este juego sea tan japonés en su concepto, por lo cual tendremos que esperar a que Hudson pueda crear algún título para América con el concepto de PLG.

DRAGON BALL Z

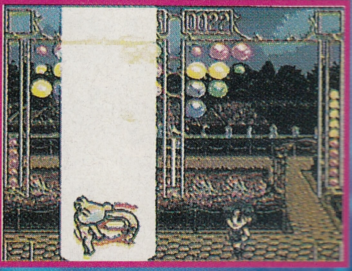
Bandai fue de las marcas que más juegos mostró en el evento del Shoshinkai, comenzamos con el juego del personaje de la portada Dragon Ball. Dragon Ball Z Hyper Dimension fue de los juegos que más llamaron la atención, te decimos esto porque como de repente sólo mostraban algunas escenas del juego esto provocaba que se aglomeraran los ch icos para jugar.
Esta es la cuarta versión de este juego para el Super Famicom donde aparecen nuevos personajes, ya que está basado en los últimos capítulos de la serie, obviamente los escenarios son nuevos y ahora cuentan con efectos muy lúcidos como cuando le colocas cierto ataque al oponente y lo lanzas hasta otro escenario, entre los cuales está un cielo donde de fondo se ve la tierra con un efecto tipo Axelay. La movilidad mejora en cuanto a la forma de marcar los poderes, pero el estilo es muy similar, ya te darás cuenta cuando llegue.
Déjanos decirte que algunos personajes aún no estaban programados, por lo que no se podían seleccionar, esto se debe a que el juego todavía está bajo desarrollo, lo que significa que aparecerá hasta marzo de este año y contará con 20 Megas de memoria además de 64KSRAM y si esto fuera poco cuenta con un nuevo chip llamado SA1 que ayuda al CPU del SNES a no tener ciertas limitantes y a mejorar el juego.



SAILOR MOON

Otra carta fuerte de Bandai es Sailor Moon del cual presentaron dos juegos, uno de ellos es este título de Sailor Moon de tipo puzzle muy parecido a Bubble Bobble, donde juntas esferas del mismo tipo para que desaparezcan, entre más complicadas hagas las jugadas más difícil le harás el juego a tu oponente; con los castigos, el fondo va cambiando conforme pases de nivel. Este título ya salió a la venta en Japón y cuenta con 8 megas de memoria suficiente para un buen juego de puzzle.





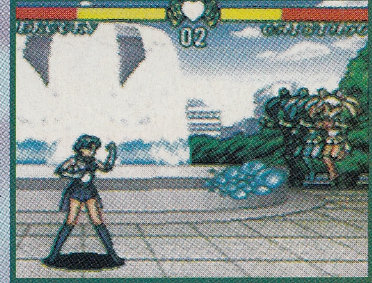


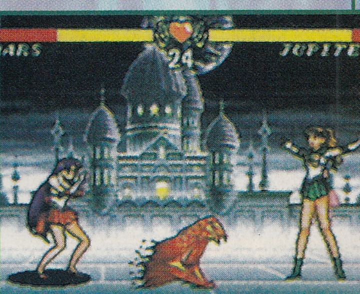
SAILOR MOON SUPER S

Este es de pelea tipo Street Fighter, como te podrás dar cuenta en las fotos las chicas dominan la pantalla. Tal vez no hayas escuchado hablar de Sailor Moon pero próximamente aparecerá en televisión y entonces seguro comenzará a interesarte (y no faltará quien ande por ahí diciendo "Por el poder de la luna..."), para empezar te contaremos un poco la historia.

El personaje principal es Sailor Moon y cuatro niñas que son sus compañeras de escuela, las cuales gracias a la tecnología se pueden transformar de simples estudiantes a poderosas chicas que combaten el mal, por lo mismo ellas llevan una doble vida. Recibieron su poder de un misterioso guardián felino.

Regresando a lo que es el juego, cuenta con una gran variedad de poderes, ataques y gráficos, gracias a los 24 Megas de memoria que tiene. Su salida está programada para este mes.





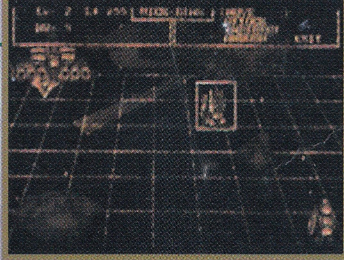


SD GUNDAM



Bandai presentó varios juegos basados en la serie Gundam, uno de ellos es llamado *SD GUNDAM GNEXT* un juego de simulación y acción en batallas espaciales, tiene la opción para jugar hasta 4 jugadores simultáneos con ayuda del Multitap, cuenta con 12 Megas de memoria además de 256KSRAM, también cuenta con el chip SA1. Este juego estará disponible para el BSX que es un aparato que se adapta al Super Famicom y así puedan transmitir el juego vía satélite.









SD GUNDAM DIMENSION WAR

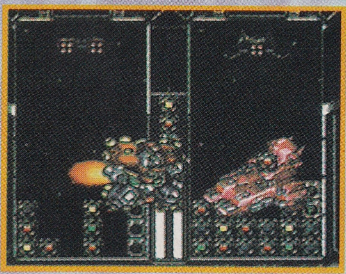
Otro título basado en la serie de Gundam es este juego llamado SD GUNDAM DIMENSION WAR que es para el Virtual Boy, es un juego tipo simulación en batallas espaciales, pero utilizando las ventajas del sistema Virtual Boy para dar excelentes gráficas de tercera dimensión, el juego cuenta con 8 Megas de memoria y 64KRAM.

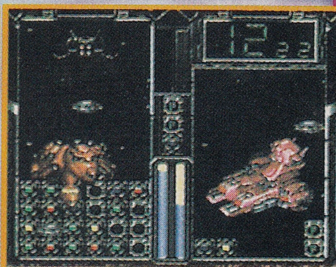




SD GUNDAM

El tercer título con los robots de la serie Gundam es un juego tipo puzzle para el Super Famicom (o sea el SNES), muy similar en el estilo de juego al que te mencionamos de Sailor Moon donde acomodas las figuras del mismo tipo para lograr desaparecerlas y si haces una jugada donde desapareces varias figura a la vez, el robot que seleccionaste saldrá de su lugar para darle un castigo a tu oponente. El juego cuenta con 8 Megas de memoria.





Pero no creas que fue todo por parte de Badai, ya que mostró un juego llamado GUNDAMWING basado ya sabes en qué; este título es de pelea tipo Street Fighter con barra de energía y otra de poder para los movimientos especiales, los robots que aparecen en este juego tienen un estilo más serio que los juegos anteriores, (si te fijas los nombres de los juegos anteriores de Gundam comienzan con SD que significa Super Deformer que es ese estilo de personajes pequeños, también el juego de Sailor Moon tipo puzzle es de ese estilo de personajes). Y el último juego basado en Gundam se llama ZGUNDAM que es de tipo simulación y no es del estilo SD, también vimos un juego tipo turista con gráficas caricaturezcas donde podian interactuar varios jugadores con ayuda del Multitap.

THE KING OF FIGHTERS

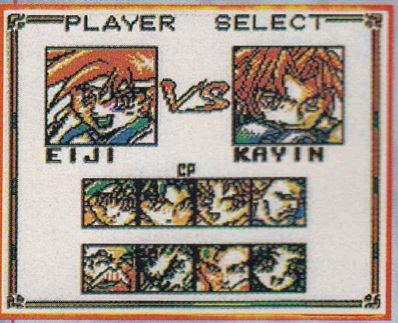


Takara mostró dos títulos muy interesantes para los amantes de los golpes (en los videojuegos obviamente) y es el famoso The King of Fighters, no lo nombraron 95 pero no te preocupes porque cuenta con los nuevos peleadores consentidos como Lory Yagamy.

Todavía están trabajando en él, pero nos confirmaron de 15 personajes a seleccionar, además de que extraoficialmente nos enteramos que tiene tres personajes más, esto suena a Saisyu Kusanagi y Omega Rugal, el tercero quién sabe. Sobre la movilidad lo poco que pudimos probar estaba muy bien, tipo Word Heroes 2 Jet pero con el estilo The King of Fighters 95 con todo y los movimientos especiales para devastar al enemigo (por cierto en Japón es muy popular este juego, saben apreciar lo bueno como lo hacemos nosotros aquí). Por la memoria no te preocupes ya que tiene 4 Megas.



TOH SHIN DEN



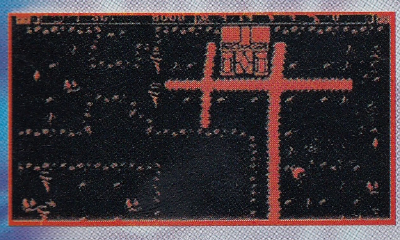
El otro título es Toh Shi Den un juego muy popular en Japón que Takara comercializó para un sistema de 32 Bit, que utiliza gráficas poligonales, pero ahora crearon la conversión para Game Boy con una perspectiva de lado como todos los juegos de pelea que han lanzado para Game Boy, este juego cuenta con 8 peleadores de los cuales dos son mujeres, los personajes cuentan con armas, poderes y además movimientos especiales para terminar con tu oponente, también cuenta con 4 Megas de memoria, pero al ser un juego de menos personajes en comparación con The King of Fighters seguramente estará muy bien detallado. Y como información adicional te diremos que en Japón CAPCOM lanzará próximamente una nueva versión para arcadia llamada Toh Shi Den 2, no se ha confirmado si lo van a traer, pero en cuanto tengamos información te la daremos.



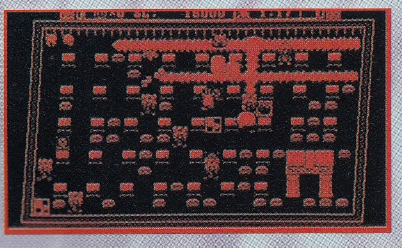
Takara es una de las marcas que más ha apoyado al Game Boy, por todos los juegos de arcadia que han pasado al Game Boy, pero en Japón ya tiene tiempo que lanzaron Fatal Fury 2 y todavia no hay planes de traerlo a este continente.

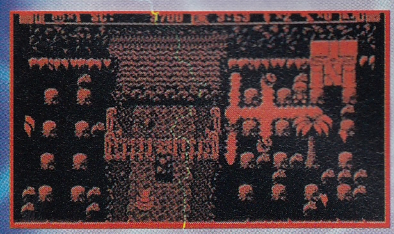






Otro título que presentó Hudson fue VIRTUAL BOMBER MAN, donde el juego se desarrolla en escenas con personajes de 3/4, lo que vimos se parecía a la versión de Super Bomber Man 3 para SNES, pero obviamente trataron de aprovechar las cualidades del Virtual Boy, recuerden que es tan solo un prototipo incompleto, las gráficas son muy buenas





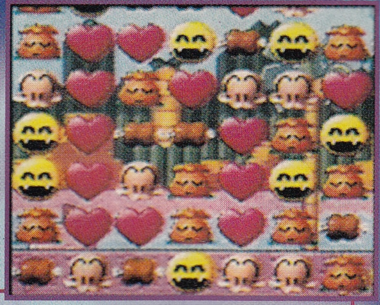
sobre todo en los display, donde algunas imágenes parecen rendereadas.



Las fotos de la orilla derecha son estereogramas con las fotos de la presentación del juego de Virtual Bomber Man. Si tú nunca has visto un estereograma te recomendamos ver la revista a 50 cm. más o menos para que sea más fácil (ya que tengas práctica te puedes acercar un poco más), el área donde estés tiene que estar muy bien iluminada, evita ver los estereogramas por períodos prolongados.

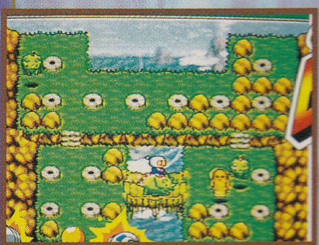
SAME GAME

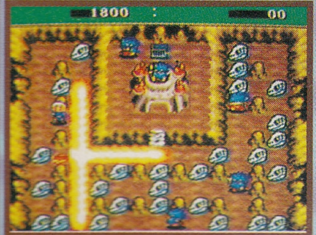
Hudson Soft también presentó un proyecto de un juego puzzle donde juntando figuras del mismo tipo desaparecen y el objetivo del juego es que vayas eliminándolas y en la última jugada no te sobre ninguna, por lo tanto tienes que planear muy bien tu estrategia.
El concepto es sencillo pero para lograrlo necesitas practicar varias veces, pero eso sí como cualquier buen juego de puzzle es adictivo, lo más vistoso de este juego es que las figuras son personajes famosos de otros juegos.



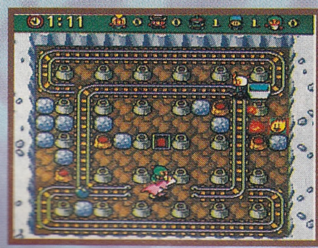
Aquí te mostramos dos fotos para que veas como el juego es el mismo en los dos ejemplos pero uno con los personajes de Bomberman y el otro con los personajes de Bonks que por cierto en Japón ya existe la secuela de este juego para SNES.

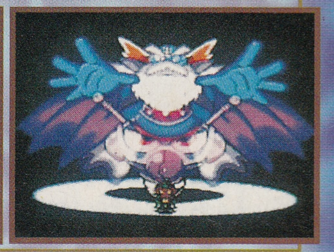
BOMBERMAN 4





Y si creías que ya era todo acerca de Bomberman te diremos que aunque no se mostro nada en el evento, ya casi está lista la cuarta versión de este divertido título que ahora cuenta con nuevos personajes que te ayudan, como el Canguro que aparecía en el Super Bomberman 3, aunque de esto no sabemos mucho sólo te mostramos unas fotos.

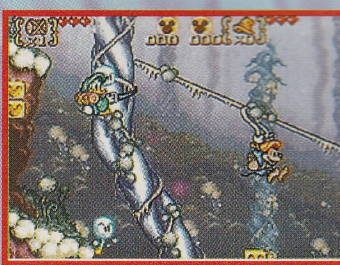




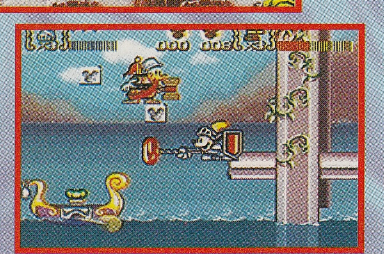
MICKEY AND DONALD
THE MAGIC ADVENTURE

Regresa la estrella de Disney (este comentario fue patrocinado por el editor de la revista), pero ahora su pareja es el malhumorado pato Donald. Esta nueva aventura mantiene lo mejor de las anteriores, como lo son sus excelentes gráficas; notarás que están estrenando trajes, aunque si te fijas bien, para variar Donald no tuvo muy buena suerte que digamos.

Aquí vemos a Mickey y Donald pasando por una especie de mercado donde los barriles que se ven en la parte de abajo se mueven a diferente velocidad que el fondo, esto para simular un efecto de profundidad, pero antes de este punto pasas por una zona donde hay partes de agua que avanzas flotando o en una góndola, si saltas al centro avanza rápido, al final te enfrentas a un cómico jefe , el cual te ataca lanzándote plumas.



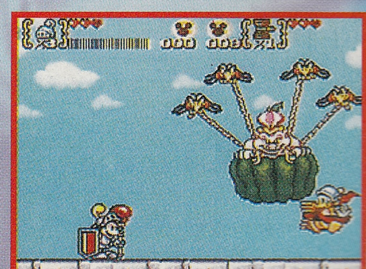
La acción se da constantemente en este juego por la variedad de elementos, como esta parte donde te deslizas en la cuerda, si juegas con un compañero lo mejor es que se coordinen o se pondrán como Donald.



Nuevamente aparece la góndola para ayudarte a avanzar más rápido, ahí verás a Mickey utilizar el arma de su traje especial.

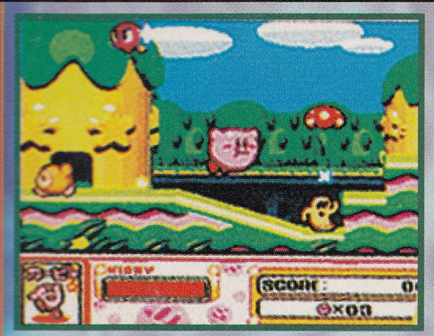


Aquí vemos otros de los trajes que te dan ciertas cualidades, como en las versiones anteriores.

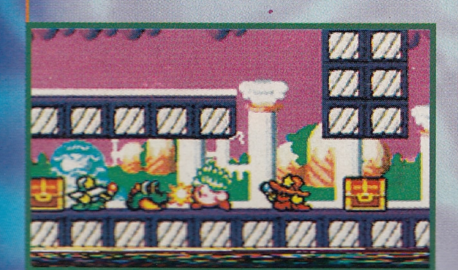


Este es uno de los jefes con los que te enfrentas, la dificultad se ajusta un poco dependiendo de si son uno o dos jugadores.

KIRBY'S ADVENTURE SUPER THE LUXE

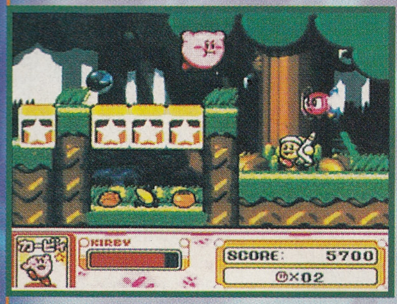


Kirby por fin hace su arrivo al Super Nintendo en esta nueva versión llamada Kirby's Adventure Super The Luxe, que con las cualidades del SNES logran unas gráficas estupendas con un estilo caricaturezco pero con detalles en render como las estrellas que están grabadas en el árbol.



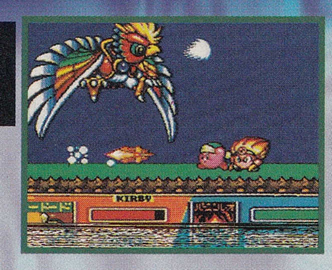
Los nuevos personajes no podían faltar en esta nueva aventura de Kirby.

En esta otra foto podemos ver a kirby con el poder de BEEM y su ayudante con el paraguas en una escena que te recordara las versiones anteriores.



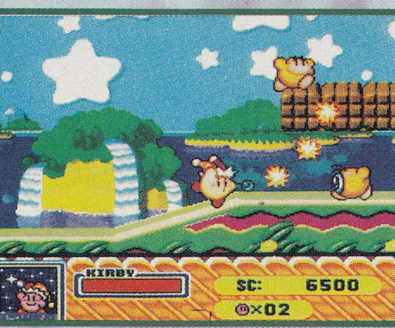
Recuerdas las frutas que aparecian en el Kirby de NES, pues ahora hay más para que al comertelas recuperes energia, y ya que estas viendo la foto que te parece el enemigo con el boomerang.

Observa el poder de FIGHTER (peleador) que tiene Kirby y su ayudante son muy buenos, abajo puedes ver los datos de la energía tanto tuya como la del, socio, dinero y vidas.

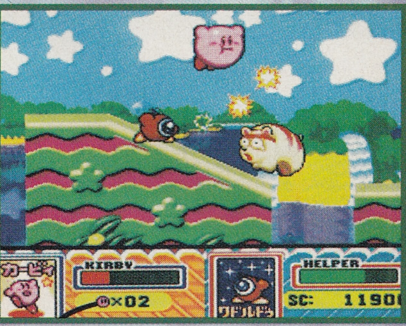


Los jefes ahora son de un tamaño considerable; seguramente te preguntarás qué onda con el personaje que está detrás de Kirby, pues se trata de un enemigo que lo está ayudando, lo que pasa es que le agregaron otras cualidades a Kirby, ya que ahora además de poder comerte a los enemigos para copiar sus habilidades, también puedes ponerlos a tu servicio, para poder atacar entre los dos y tener un gran número de posibilidades.



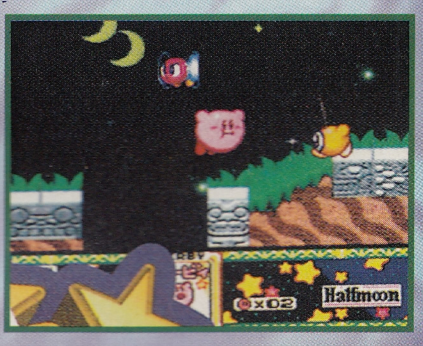


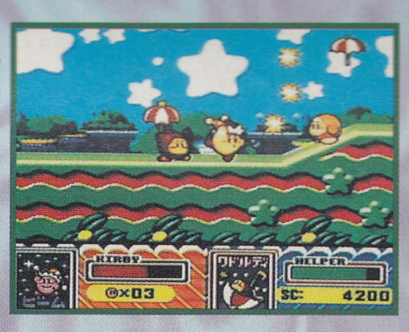
Observa el gorro que tiene Kirby el cual te indica que ya copiaste el poder del enemigo que te comiste.

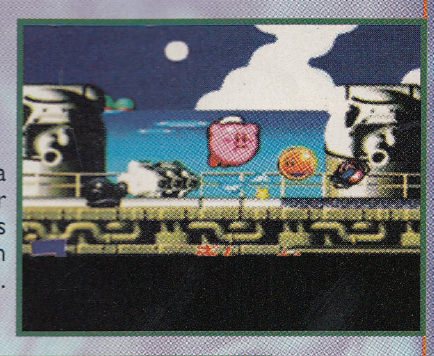


Ve la cómica expresión del gato al ser atacado , mientras tú vas volando.

Esperamos que el juego salga en Japón y que no tarde en llegar a América Látina . al parecer será para dos jugadores.

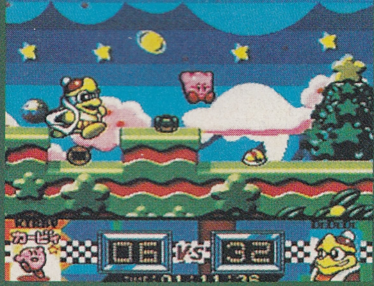






Los cañones del fondo son otra muestra de los gráficos con render que tiene este juego, además puedes ver a los personajes que se hicieron famosos en la versión para el NES.

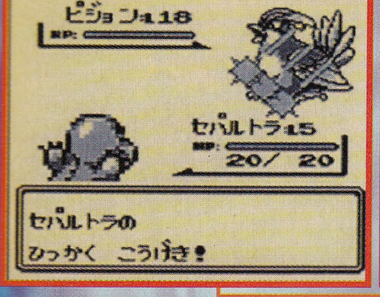




Como verás el jefe de las versiones anteriores se enfrenta de nuevo contra Kirby en una escena especial.

POCKET MONSTERS

Por poco y se nos olvida un nuevo juego RPG para GAME BOY que va lanzar Nintendo pero tiene algo singular ya que se van a vender dos versiones Green Version (version verde) y Red Version (version roja) al parecer seran muy simila res pero con per sonajes diferentes que se podrán ver las caras al conectar ambos juegos por medio de Video Link del Game Boy.







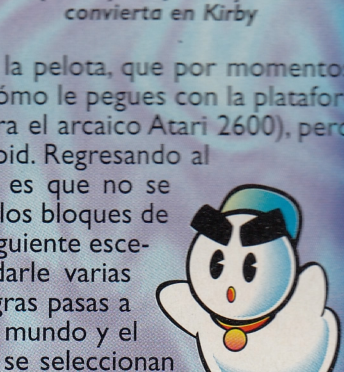
KIRBY'S BLOCK

Tal vez para cuando estés leyendo este artículo, Kirby's Block ya haya salido a la venta, puesto que en Japón salió año pasado. Este es un título más que lanza Nintendo con el ya famoso Kirby, este juego no es como los dos primeros que salieron para el Game Boy, es otra onda, parecido a Kirby Pinball, donde realmente no controlas a Kirby, más bien mueves una o hasta cuatro plataformas y el objetivo no es dejar ir la pelota, que por momentos se transforma en Kirby, si no que depende cómo le pegues con la plataforma, como el Breckout (juego para el arcaico Atari 2600), pero si eres del NES para adelante es tipo Arcanoid. Regresando al Kirby Block, como te deciamos, el objetivo es que no se vaya la pelota, pero también hay que destruir los bloques de la escena y si los destruyes todos pasas a la siguiente escena, después llegas al jefe, al cual hay que darle varias veces con la pelota para eliminarlo y si lo logras pasas a la escena de bonus, todo esto es tan sólo un mundo y el juego cuenta con varios de éstos que se seleccionan en los típicos mapas generales de los juegos de Kirby.

Si es necesario puedes incrementar la potencia del rebote al presionar un botón justo cuando la bola toque la plataforma y así se convierta en Kirby

Esta escena de bonus es similar a una de Kirby Pinball, pero aquí te enfrentas al UFO

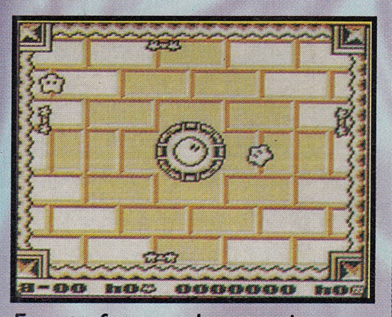
Los bloques de la escena forman figuras, adivina de quién es esta



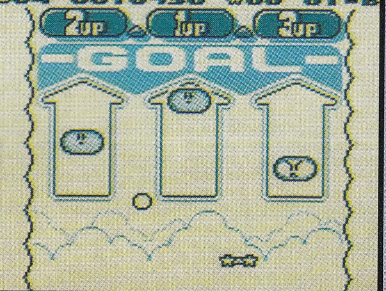


Este es uno de los juegos que realmente fueron creados para el Game Boy, ya que en cual quier rato te puedes dar el lujo de pasar un nivel, como ya se está haciendo el juego se salva automáticamente al pasar de escena. Pero si tienes más tiempo lo puedes jugar en tu SNES, ya que este juego utiliza las ventajas del Super Game Boy.

El objetivo en este bonus es rebotar la pelota en las columnas, de preferencia la que tenga el mejor premio.



En esta foto puedes apreciar que hay cuatro plataformas, una en cada orilla de la pantalla, con las cuales evitas que la pelota toque cualquier parte del marco.



Aquí también vas elevando los personajes, obviamente lo mejor sería elevar el que está a la derecha para obtener las 3 vidas extra.



GOEMON 4



Konami fue otra marca que mostró varios juegos, entre ellos la cuarta versión de GOEMON que en América se llama Mystical Ninja, y sólo se vendió el primer juego y nos hemos perdido de los demás.

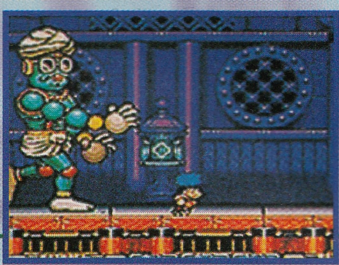


Personajes de este tamaño es poco usual por la limitante de los sprites, pero Konami siempre se las arregla para sorprender con sus innovaciones.

Si no te acuerdas del juego, seguramente lo harás con esta escena que es típica, pero obviamente con nuevos elementos.



La acción, variedad y humor son los factores que hacen de este juego uno de los mejores que ha creado Konami.



Al parecer el soccer también se mezcla un poco con esta escena.



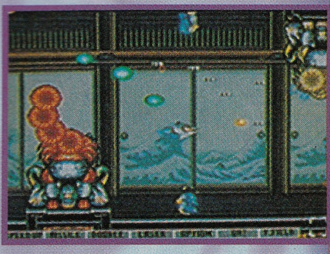


PARODIUS 3

Casi se nos hace el año pasado el tener la primera versión de este juego, pero qué se le va a hacer, por mientras te informamos que Konami lanzó en Japón la tercera parte de este estupendo juego de naves con un humor muy especial, además de que en esta versión han incrementado el número de personajes que van desde el conocido VIC (la nave de Gradius) hasta un gato (que en japonés se dice NEKO) y el personaje del jugador 1 tiene pequeñas diferencias con el jugador 2. Ahora sólo esperemos que algún juego de la serie Parodius llegue.



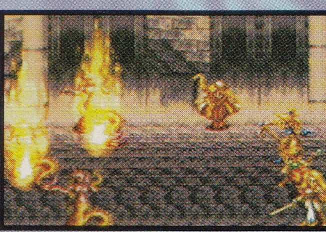
Este jefe tiene toda la pinta de Twin Bee otro juego de naves famoso en Japón.



Recuerdas las cabezas de la Isla de Pascua pues en esta última versión no podían faltar pero con una apariencia peculiar.

BAHAMUT LAGOON

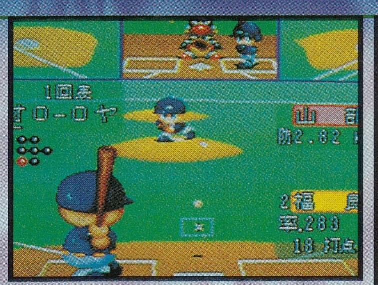




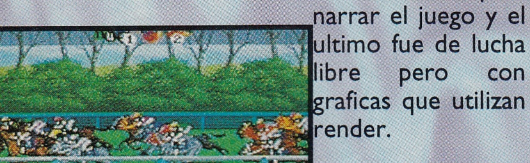
Seguramente pensabas que gráficas impactantes realmente ya es muy difícil de lograr, sobre todo si no echas mano de tecnología, pero Square lo hizo en este nuevo juego RPG donde hay partes que tienen unas gráficas preciosas, lástima que en las fotos no las puedes apreciar muy bien, y para que te des una idea del tipo de juego es similar a Final Fantasy. Otro título RPG que mostró Square fue FRONT MISSION GUN HAZARD con una historia futurista

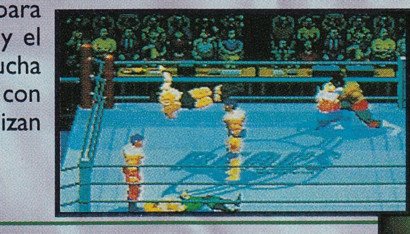


Bueno se nos acaba el espacio por lo tanto en resumen Konami mostró otros cuatro títulos, uno de multijugadores que hacía un relajo al jugar de cuatro a la vez, otro de carreras de caballos que son populares en Japón, el penultimo fue de baseball donde cuenta con comentaristas para narrar el juego y el ultimo fue de lucha libre pero con graficas que utilizan render.



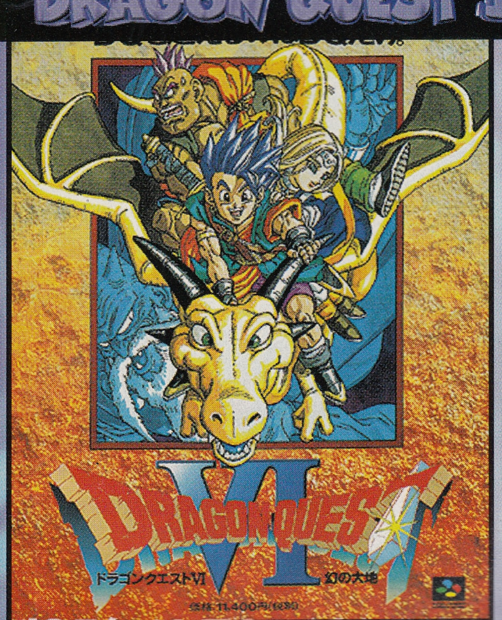








DRAGON QUEST VI



Uno de los titulos que mas esperaban alla en Japón fue Dragon Quest VI que en america se le conoce con el nombre de Dragon Warrior (y como dato complementario en una serie de television lo llaman FLY) imaginate cual era la fama de este juego que para el lanzamiento se prepararon mas de 3 millones de cartuchos y salio a la venta un Sábado ya que en Japón los exitos provocan que los chicos hagan largas filas y hasta pasen la noche fuera de la tienda para ser los primeros en adquirir el presiado juego por lo cual una dependencia oficial a solicitado a los fabricantes que los juegos tan esperados como este salgan los fines de semana o días festivos. Bueno pero regresando a uno de los mejores juegos en el genero de los RPG, Enix ha mejorado todo tipo de detalles como el hecho de que ahora los personajes cuentan con animación, hay mas Magias, Armas, Naves, etc. Además de tener un mundo que investigar. Lo que realmente nos sorprendio fue cuando el Sr. Yamauchi en una conferencia de prensa puso como ejemplo a Enix por crear juegos como este con un consepto inovador y seudoregaño a las marcas que se dedican a copiar conceptos. Cambiando de juego, Enix mostro otros dos juegos Dark Half un juego RPG que se ve con una perspectiva de 3/4 donde los personajes atacan con un rango limitado dando un factor extra en tu estrategia, ya que si los enemigos no estan en el rango de la magia o ataque que uses no le causarás daño. El otro juego fue The Legend of Magatama, este juego cuenta con perspectiva de lado, donde las peleas tu las controlas en tiempo real,el heróe cuenta con una espada y es acompañado por un ave que lo ayuda a librar abstáculos del camino volando por un instante.

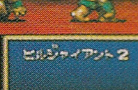
THALES OF PHANTASIA



Por otro lado NAMCO también mostro un juego RPG que es famoso alla en japon llamadoTales of Phantasia con escenarios que cuentan con una perspectiva del tipo del piso en Street Fighter II con espectaculares magias y todo lo que un buen RPG debe de tener.

Otro cartucho que presento Namco fue un juego de Baseball con un estilo similar al de Konami pero al parecer cada uno cuenta con una fama especial ya que es la quinta versión de este juego.







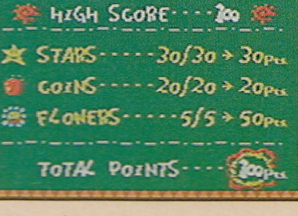




MAS TIPS de

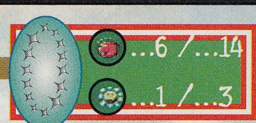
Ahora continuamos con el mundo 6-1

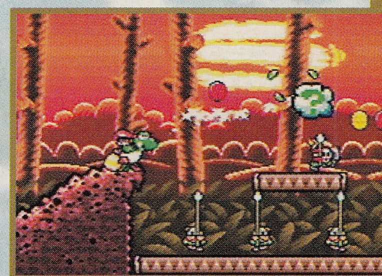
MUNDO SEIS



6-1

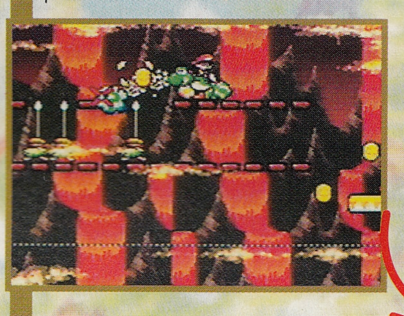






Pasa por donde está la nube para que aparezca y así puedas dispararle y salga un SWITCH que al activarlo te muestra la entrada a un nivel oculto que se encuentra justo debajo de donde está Yoshi...

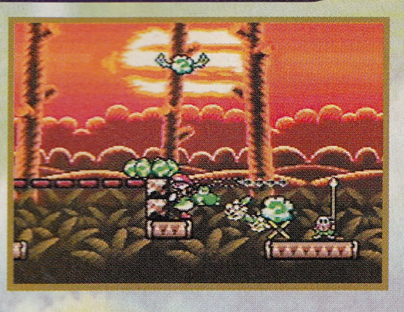
...ya en la escena oculta, al llegar a esta parte, bájate de la plataforma movible y pasa por donde está la nube para que aparezca, después dispárale y obtendrás una vida extra, para después continuar en la plataforma de la derecha.



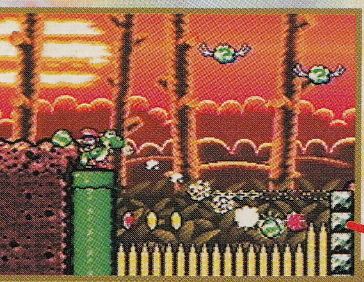


Y seguimos admirando los detalles con los que cuenta este juego, observa cómo este personaje al quitarle el casco cuando le lanzas otro enemigo se sonroja.

Antes de dispararle a la nube de arriba para que se construya el puente, colócate donde indica la foto y dispara hacia donde está la nube de abajo para que aparezca y de ella obtienes una vida extra.



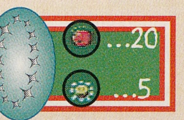
Al llegar aquí, lo primero que tienes que hacer es tomar las monedas rojas lanzándoles huevos y después dispararle a la nube de la derecha para que aparezca la base y así cuando le dispares a la nube de la izquierda no se te vayan las estrellas de tiempo.



Espera a que el enemigo que cae abra paso y así puedas dispararle un huevo a la Flor para tomarla y acumular otros cinco puntos a tu marcador.

HIGH SCORE ···· 100
STARS ····· 30/30 → 30Pts
COINS ····· 20/20 → 20Pts
FLOWERS ····· 5/5 → 50Pts
TOTAL POINTS ···· 100Pts

En cada escena, para lograr los 100 puntos, tienes que tomar **5 flores** que cuentan por 10 puntos cada una, **20 monedas rojas** que cuentan por 1 punto cada una y **tu máximo de tiempo** que son 30 para completar los 100 puntos, por lo tanto en cada escena te damos algunos tips, por ejemplo:



Esto te indica el número de monedas rojas y flores que debes tener al llegar al aro que marca tu avance, (si hay más de una cifra, eso indica el número que debes tener en el siguiente aro, porque hay escenas que tienen más de uno).



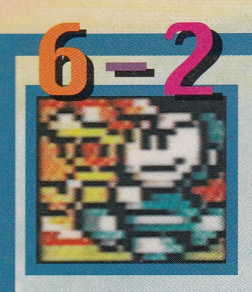
Te indica cuántos enemigos voladores hay de este tipo cargando una moneda roja.



Te indica cuántos enemigos voladores hay con una vida extra.

Te indica cuántos enemigos voladores hay con estrellas de tiempo.

6-2

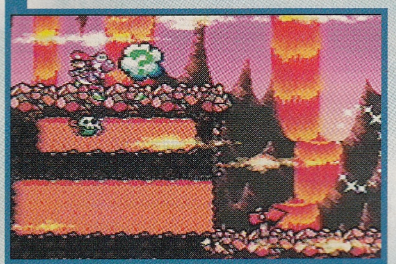


=1

Al encontrarte a los enemigos que van cargando una moneda roja, sin titubear toma la moneda con la lengua de Yoshi porque el enemigo en cuanto detecte tu presencia correrá.

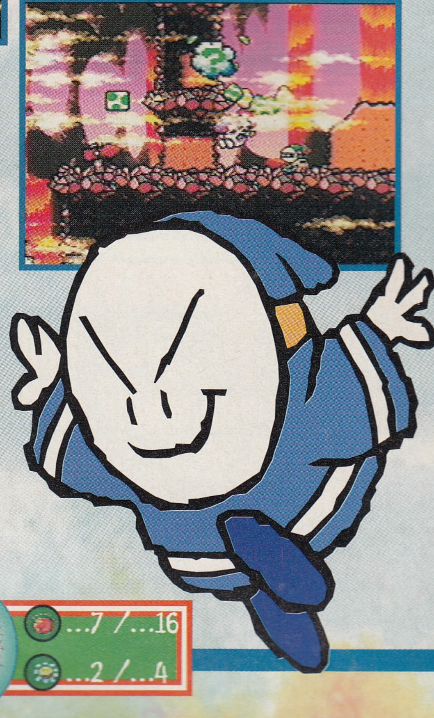


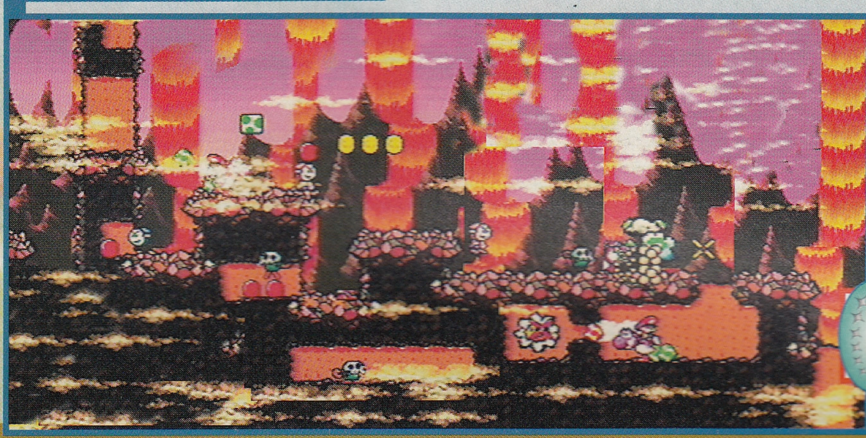
Salta para pasar por donde se ve la nube y así aparezca, después dispárale para acumular más estrellas de tiempo.



Súbete como indica la foto para que aparezca una nube de la que obtienes estrellas de tiempo.

En este mapa puedes ver dónde están varias monedas rojas, además si disparas al pequeño bloque de tierra obtendrás estrellas de tiempo de una nube y para tomar la flor, lanza un huevo por el hueco como se ve en el mapa.





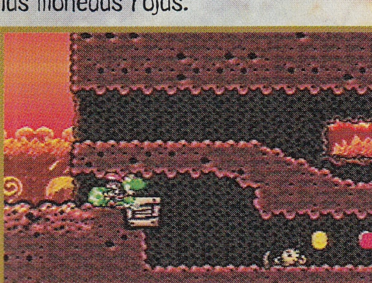
...7 /...16

...2 /...4

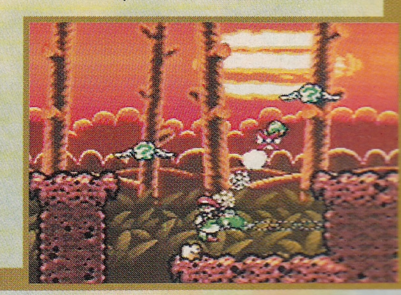
Utilizando la flecha que está abajo, puedes elevarte para tomar las tres monedas rojas y eliminar con un disparo la flor, y no se te olvide que abajo de la flor hay una vida oculta en una nube.

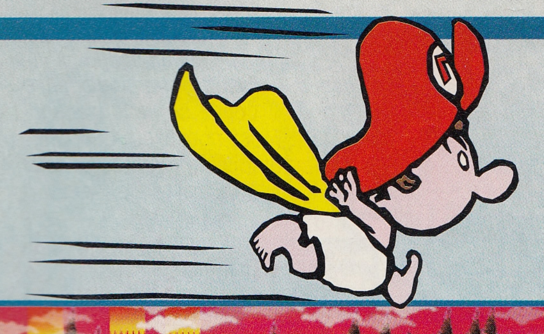
Después de tomar la llave que está un poco más atrás, clava la columna donde está Yoshi, para dispararle a la nube de la derecha y así se forme una plataforma y enseguida dispararle a la nube de la izquierda y se forme una flor con la que puedes alcanzar la puerta que está arriba.

Poco antes de llegar a este lugar, permanece quieto para que ya no salgan los enemigos que destruyen el suelo y así puedas empujar la caja para pasar por el camino de abajo donde están las monedas rojas.

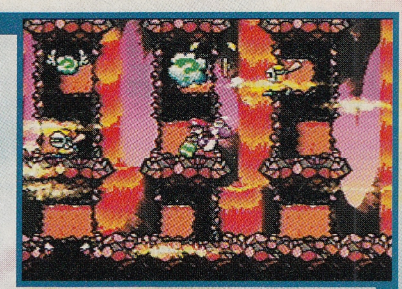


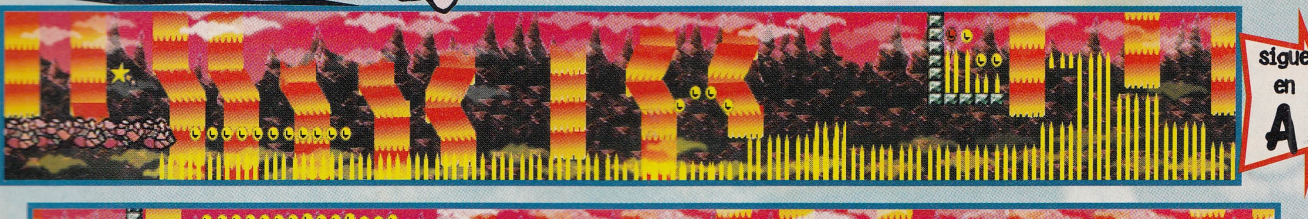
Para tomar la flor que está en el hueco, lanza un huevo en el ángulo que indica la foto. Recuerda que si caes con fuerza salen de la flor varios huevos a la vez.

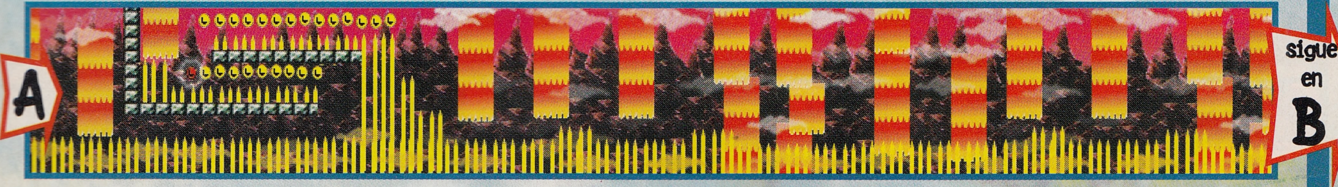




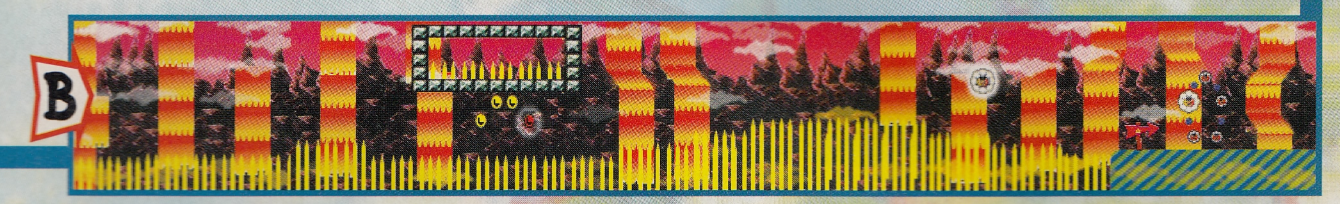
Aquí hay dos nubes ocultas que aparecen cuando entras en el hueco donde se ubican, la de la derecha te da vida extra y lo mejor es dispararle al enemigo del bat para que desvíe el tiro hacia la nube. La otra contiene estrellas de tiempo.





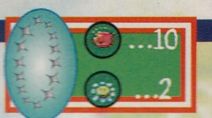


Aquí es necesario que vayas tomando las estrellas para que mantengas tu poder de Super Mario y puedas pasar toda la zona de picos.

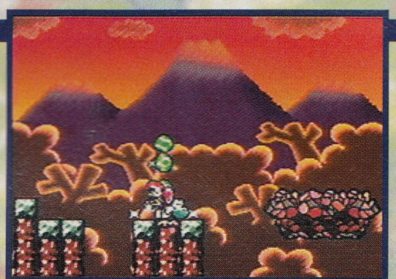


6-3



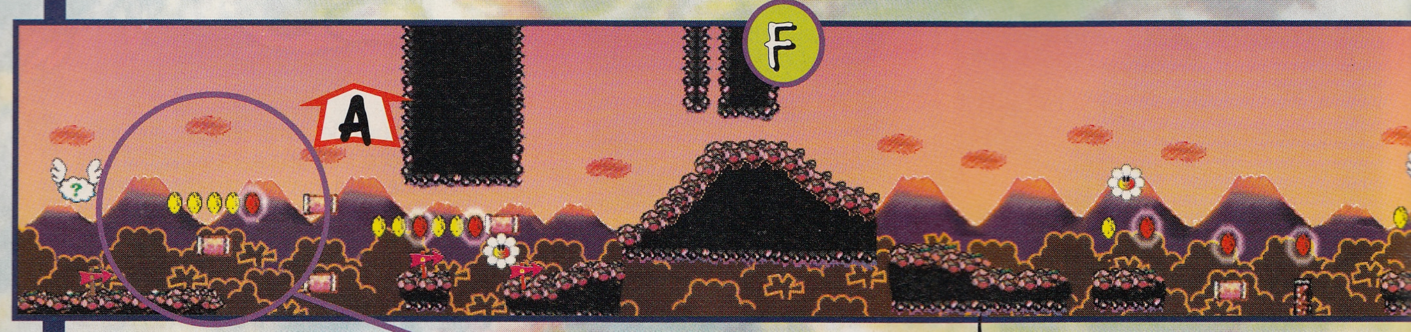


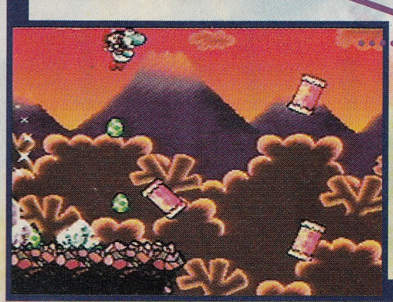
Cae con fuerza sobre el tronco que indica la foto para obtener una moneda roja.



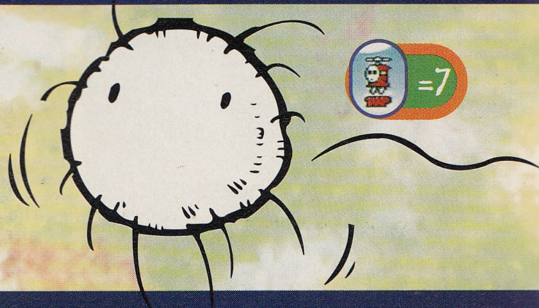
Para tomar las monedas que están en el mismo lugar que las rocas, puedes permanecer quieto hasta que la roca se mueva por tu peso y caiga, o si es posible cae con fuerza para tomar la moneda sin ningún problema.

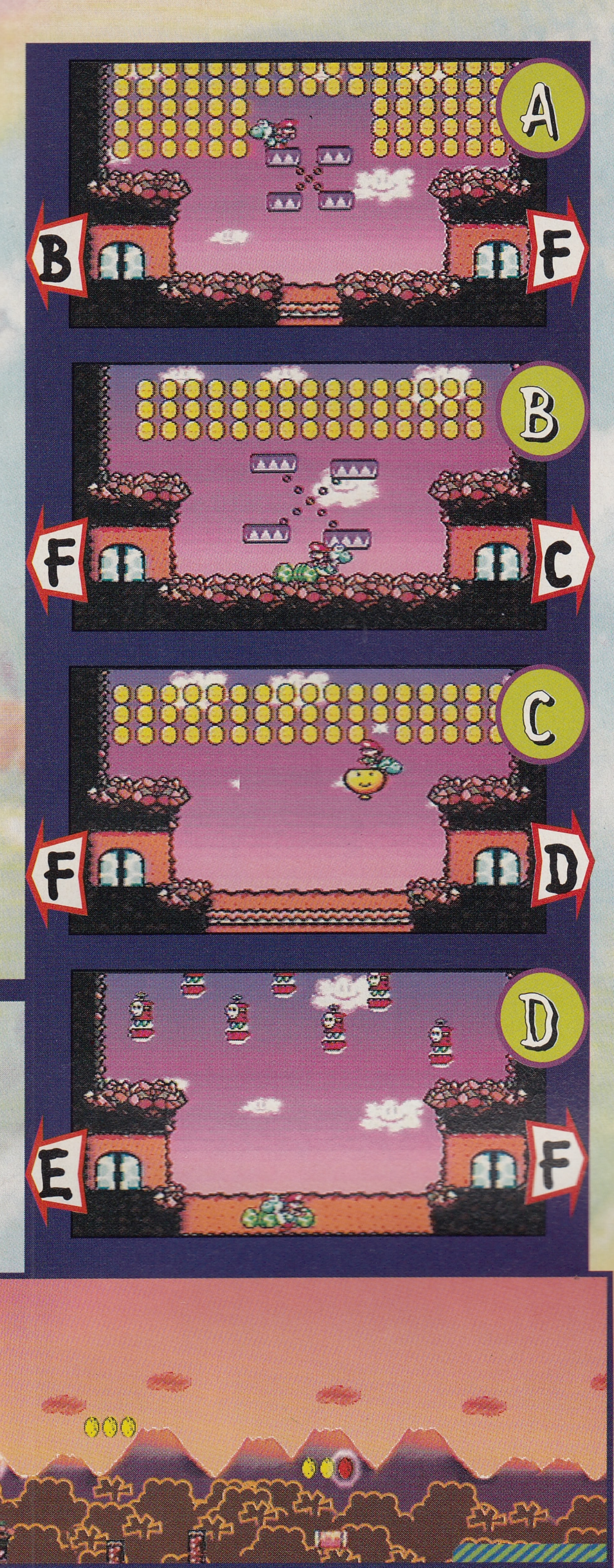


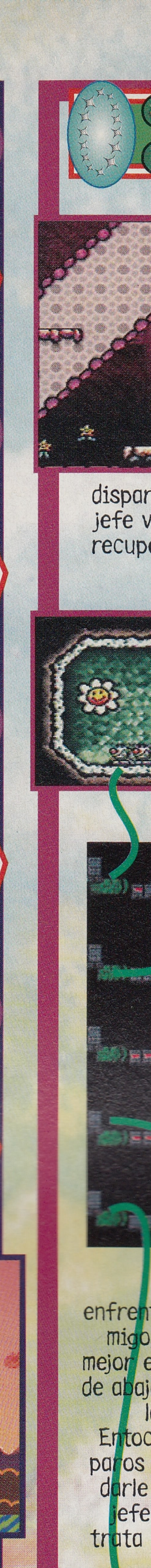




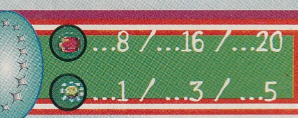
Justo después del aro que marca la media meta, corre y salta de tal forma que te estrelles en el tronco cuando esté girando para que salgas disparado fuera de la pantalla y así entres a un bonus oculto que tiene varias pantallas.

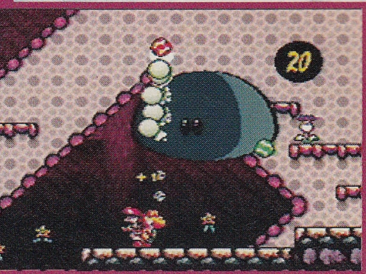






6-4

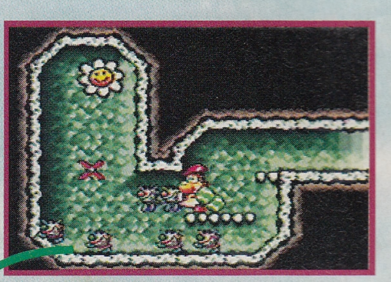


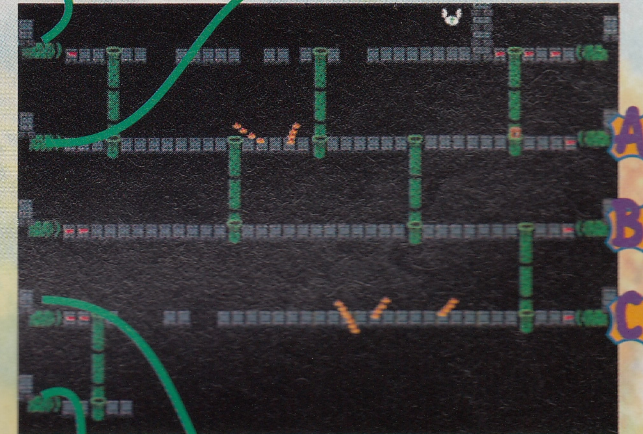




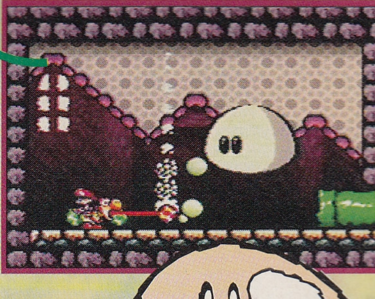
Para eliminar a este enemigo dipara justo arriba de ti, de tal forma que los disparos reboten en el techo y suelo, para así darle al jefe varias veces con un sólo huevo y además lo puedes recuperar con la lengua.

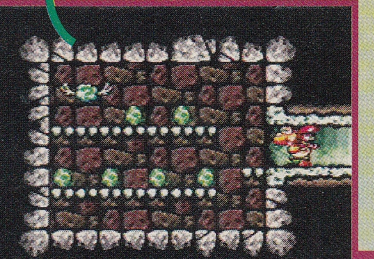


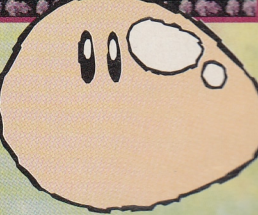




Nuevamente te enfrentas a este enemigo, pero antes, es mejor entrar al cuarto de abajo donde acumulas los 6 huevos. Entoces ejecuta disparos verticales para darle varias veces al jefe y si es posible trata de recuperar el huevo con la lengua de Yoshi, al eliminarlo obtienes la llave.

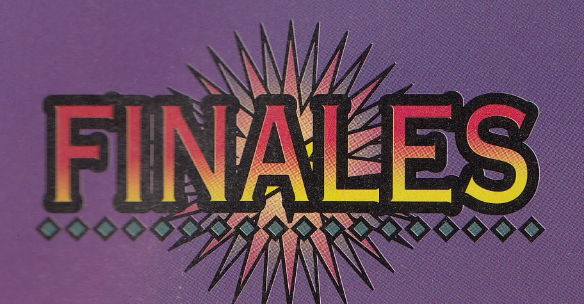


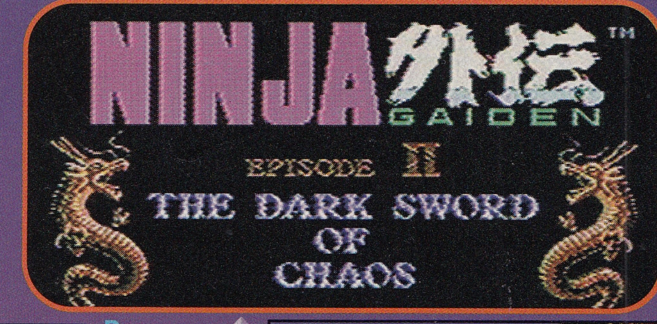






*...Continúa en la próxima edición.







Ninja: Jaquio ha sido derrotado.
Ashtar: Justo como pensé ¿Qué hay del Ninja?

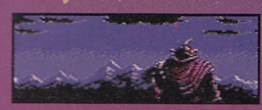
Ninja: Todavía no sabe nada.



Ashtar: Bien, continúen con el plan.



Ninja: ¿Qué tenemos que hacer con el Ninja Dragón, señor?
Ashtar: Nada. Además no necesitamos de él. Al menos, no por ahora. Sigan el plan exactamente. Ahora, vete.
Ninja: Sí, señor.



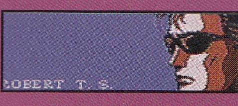
Ashtar: La hora debe llegar...



Ashtar: Cuando la Puerta de la Obscuridad se abra...



Ashtar: Todos los hombres deberán arrodillarse ante mí...



Ashtar: ¡Todos deberán proclamarme a mí, Ashtar, como su nuevo amo! Ha, Ha, Ha...



Un año después de la fatídica batalla con Jaquio... Una nueva aventura comienza para Ryu Hayabusa, el Ninja de la Espada de Dragón.

1er. ACTO

Después del encuentro con Dando, en la estación del tren...



Ryu: ¿Quiénes son estos criminales?
Robert: Ellos me dijeron que eras bueno.
Ryu: ¿Quién está ahí?



Robert: Ve a la torre de Lahja, si quieres salvar a la chica.

Ryu: ¿Quieres decir?



Robert: Sí... Irene. No hay tiempo que perder, Hayabusa... muévete.



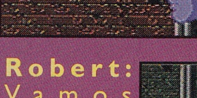
Ryu: Pero ¿quién eres?



¿qué demon...?



Dando: Aaargh...



Ryu: ¿Quién eres? ¿qué le...? ¿a dónde habrá ido?

Robert: Vamos Hayabusa. Tú puedes ser el único que pueda detenerlos, pero no habrá oportunidad si no te apuras.



Ryu: ... La Torre de Lahja...

2do. ACTO

Después de haber vencido a Baron Spider...



Ryu: Trataste de emboscarme, ¿quién eres?



Baron Spider: Somos miembros de una tribu proveniente del mundo del Caos, dirigidos por el Emperador de la Obscuridad, Ashtar...
Ryu: ¡¿Ashtar?!
Baron Spider: El fin de tu vida se acerca, Ninja Dragón.
Ryu: ...Ashtar... el Emperador de la Obscuridad.

3er. ACTO



Ryu: Tengo que encontrar a Irene antes de que sea demasiado tarde.



Después de la batalla contra Funky Dinamite



Irene: Ryu



Ryu: Irene, ¿te encuentras bien?



Ashtar: Veo que todavía sigues vivo, Ninja.
Ryu: ¡¿Qué demo...?! ¡¿....!?



Asthar: Toma esto.



Ryu: ¡Aaargh!
Ashtar: Es difícil de creer... que un debilucho como tú pudiera derrotar a Jaquio.





Ryu: Tú... ¡Ashtar! Esa espada.



Ashtar: Vaya guerrero resultaste ser.



Ashtar: Muere, pequeño Ninja.

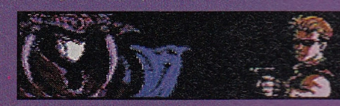




Irene: ¡Noooooo!



Ashtar: ¡¿Qué día?!, ¿quién eres tú? ¿cómo llegaste aquí, rata de alcantarilla?



Robert: Entrega esa espada y ríndete. Esta torre está completamente rodeada.





Ashtar: Ha, ha, ha. Si quieres la Espada, tendrán que seguirme... en el Laberinto de la Obscuridad.

Irene: ¡Ryu!...

Ryu: ¡Irene!



4to. ACTO



Ryu: La Espada... ¿qué es eso?



Robert: Es llamada la Espada del Caos, hecha del hueso del Demonios. De la misma forma que tu espada se supone que viene del colmillo del Dragón.



Ryu: ¿Cómo es posible? ¿Cómo sabes tú...?

Robert: Mi nombre es Robert. Estoy con Iteligencia Especial de la Armada de Estados Unidos. Tenemos que detener a Ashtar antes que su espada alcance todo su poder... a cualquier precio.



Robert: Vamos, Ryu. Alcanza a Ashtar en el Laberinto Subterráneo.

Después de lograr vencer a Naga Sotuva, el dragón de las aguas subterráneas, Ryu se detiene un momento a reflexionar...

Ryu: ¿Qué es lo que busca? ¿qué es lo que quiere de mí?





Ashtar: Escúchame, Ninja.

Ryu: ¡Ashtar!

Ashtar: Ven aquí ypelea, o si no la chica pagará.

Irene: No lo hagas,



Ryu. ¡Ellos te matarán!

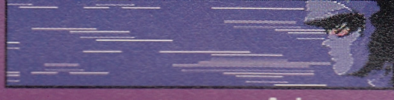
Ashtar: ¡Muéstrate, o es que eres sólo un cobarde! Ha, ha, ha, ha...



Ryu: Malvado. Irene, te salvaré.

5to. ACTO

Mientras Ryu se dirige para enfrentar a Ashtar, éste espera la hora...





Ashtar: Aquél que libere la Obscuridad con la sangre inmortal, recibirá el Poder del Todopoderoso Mal. La leyenda debe volverse realidad.



Esta tierra deberá caer en la sombra y los demonios del mal deberán gobernar por siempre. ¡Hm, hm, hm, hm... ha, ha, ha, ha!



Ryu: ¡Te detendré, Ashtar!

Por fin, Ryu llega al escondite de Ashtar.

Ryu: ¡Muéstrate Ashtar!



Ashtar: Por fin, el pequeño tonto Ninja está listo para pelear. Toma a la chica.





Irene: ¡Ryu!

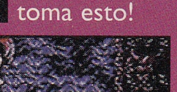
Ryu: ¡Irene!





Ashtar: ¡Y toma esto!

Irene: ¡Ah... Ryu...!



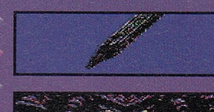


Ryu: ¡¡Irene!!

Irene: Ryu....



Ryu: Irene... no mueras.



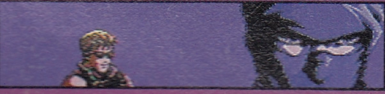
Ashtar: Ha, ha, ha, ha. ¡Ve cómo la Espada del Caos tiembla de encanto!





Robert: Oh, no, tienen a Irene...





Robert: Aaargh..



Ashtar: Atrás, molesto cerdo. Me encargaré de ti después.

Ryu: Robert, cuida de Irene.

Ryu: ¡Ashtar!

Ashtar: ¿Con que tu poder interno está empezando a surgir, eh? Pero tú sabes que nunca podrás tocarme con una espada llena de odio. ¡Tonto!



Ryu: Basta de tus juegos



Ashtar. Esto es entre tú y yo.

Ashtar: ¿Te atreves a pelear con Ashtar? Tonto Ninja, te mostraré qué tan débil eres en realidad.



Después de la sangrienta batalla entre Ashtar y Ryu...



Ashtar: ... Aaaargh... la fuerza de la Obscuridad pronto despertará. Nadie podrá detenerla.

Unan fuerzas, sombras del Caos. Sumerjan este mundo en la Eterna Oscuridad...

Ryu: ....



6to. ACTO

Ryu: Irene, ¿te encuentras bien?





Irene: Ryu, hay un altar... adelante... en algún lugar... deberás... destruirlo.

Ryu: No puedo dejarte aquí...





Irene: Estaré bien, eres el único que puede hacerlo... el único que puede detenerlos. Vé... de prisa.



Ryu: Está bien... iré Irene. Pero regresaré por ti tan pronto como pueda. Espera.

Ryu: Robert, toma a Irene y sal de aquí ahora.

Robert: Ten cuidado.



Ryu: Tú también, amigo. Cuídala.





Momentos más tarde...

Ryu: ...Aquí...

Irene: Huff, huff.

Robert: ¿Estás bien?



¿quieres descansar un rato?

Irene: No... estoy bien... ¿qué demo...?



Irene: ¡Ah!, oh no, tú... tú eres...

Robert: ¡¿ Quién diablos?!...

Jaquio: Ha, ha, ha, ha.



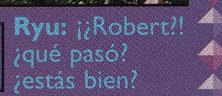
Después de vencer a Kelbeross...



Ryu: Ya había peleado contra esta criatura ¿Cómo podrá ser?...

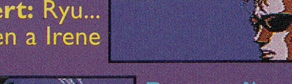
Robert: ... Oooh... Ryu...





Ryu: ¡¿Robert?! ¿qué pasó? ¿estás bien?

Robert: Ryu... tienen a Irene





Ryu: ¡¿...?!

7mo. ACTO



Robert: Ryu, si la Puerta de la Obscuridad es abierta, la Tribu del mundo Obscuro causará caos. Será elfin de la humanidad. ¿Hu?... ¡Escucha!



Ryu: Aquí vienen otra vez. Y todavía quedan algunos de ellos.



Robert: Me quedaré aquí y los detendré. Ryu, sigue adelante.

Ryu: Estás herido. No puedo dejarte aquí solo...

Robert: No te preocupes por mi. ¡Vete! Eres el único que puedes detener sus malvados planes. ¡Ahora muévete!



Ryu: ... Me iré, Robert...

Robert: No olvides salvar a la chica mientras está allí... ¡Ve... apúrate!

Ryu: Buena suerte.



Robert: ¡Vengan y atrápenme! ¡Nadie ha pasado sobre la vieja "Rata Selvática" Rob!



Momentos despúes...

Robert: con que... este es el fin del camino ¿eh? Está obscuro... todo se está poniendo nublado. Ryu, deténlos... por mí.









Finalmente Ryu llega al misterioso altar...

Ryu: ¿Qué es este lugar?... ¡Irene!





Irene: Ryu... ¡cuidado! es él...

Ryu: ¿Quién?

Jaquio: Ha pasado mucho tiempo, Ryu Hayabusa.

Ryu: ¡¡¿Quién está ahí?!!





Jaquio: Hm, hm, hm, hm...

Ryu: ¡¿...?! Tú.





Ryu: ¡¡Jaquio!!



Ryu: ¡¿ Estás vivo?!

Jaquio: Nadie puede destruir nunca el Poder del Mal. Mi espíritu se liberó de mi cuerpo, después de nuestra batalla.





Jaquio: He renacido. Y tengo el Obscuro Poder del Mal.



Ryu: ...

Jaquio: El espíritu que derrotastes antes no era más que un instrumento. Tu batalla sirvió sólo para despertar del antiguo y verdadero Espíritu del Mal.



Jaquio: La Espada del Caos simplemente succionó tu fuerza vital, y cuando la Espada despierte, la Puerta de la Obscuridad se abrirá... y los demonios regresarán a la vida.

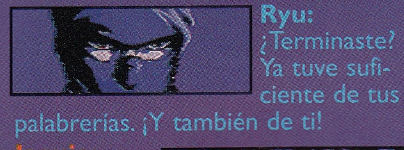
Ryu: ¿Qué vas hacer con Irene?



Jaquio: Su fuerza vital será usada para llamar a los demonios. Tú los despertarás y ella los llamará hacia la tierra.

Deberían estar orgullosos, ustedes dos harán el comienzo de una nueva era. ¡La Era de la Obscuridad Eterna! Hm, hm, hm, hm. Ha, ha, ha.





Ryu: ¿Terminaste? Ya tuve suficiente de tus palabrerías. ¡Y también de ti!

Jaquio: Entonces pelea, Ninja Dragón, el último de tu clan. ¡¡Ahora, debemos decidir si la Luz o... la Obscuridad será el verdadero amo!!

Ryu derrota a Jaquio y va con Irene...

Ryu: ... Irene...



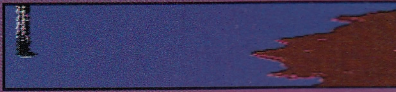


Irene: ...Ryu...



Ryu: ¿Está bien Irene?



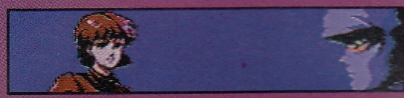


Irene: ... Tenemos que... destruir este altar...





Irene: ¡¡Ryu!!



Ryu: ¡La Espada! La Espada ha sido despertada por la sangre de Jaquio.



Irene: ...¡¡Ryu!!



Ryu:... Irene



Irene: Ryu...

Ryu: ¡¡Ireeeeeene!!.



Ryu: ... Hm....

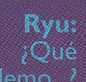


Ryu: ¡¿Tú?!





Jaquio: Mmmm... Arrrgh..



Ryu: ¿Qué demo...?



Ryu: ¿Qué demo...?



Al haber derrotado a Jaquio nuevamente...



Ryu: ¿Cómo pelearé con este enemigo?

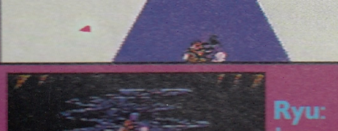
Ryu: Padre... Espada del clan del Dragón, dénme fuerza.





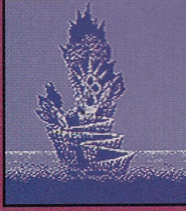
Ryu: ¡Demonio! Eres mío. ¡Prueba el verdadero poder de la Espada del Dragón!

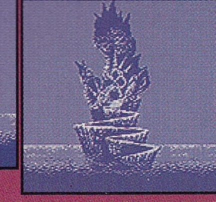
Por fin Ryu vence al Demonio y se dirige con Irene.

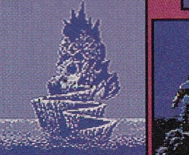


Ryu: Irene... ¡¡Ireeene!!

Ryu: Uhhh ¡uuoohhh!











Ryu: Irene... estoy muy apenado. Mi clan... derrotó a los demonios... nada de eso importa... ahora que te has ido.



Ryu: ¿Qué..? ¡La Espada!



Ryu: La Espada del Dragón...

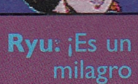


Ryu:...

Ryu: ¿...? ¿Qué le...?

Irene: Mmm... oh...

Ryu: ¡¡¡¿...?!!! ¡Irene!



Irene: ¿Ryu? ¡Oh, Ryu!

Ryu: ¡Es un milagro ¡... Irene.

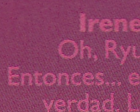




Irene: Ryu: ¿Qué, qué me pasó? Me siento como si hubiera estado soñando... por mucho tiempo.



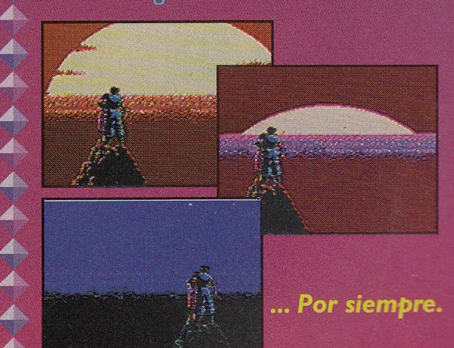
Ryu: Todo está bien... se acabó. Todo terminó, Irene... la Obscuridad se fue.



Irene: Oh, Ryu. Entonces... es verdad. La parte de... tú y yo... ¿verdad?



Ryu: Sí Irene, mira ¿puedes creer que hermoso es nuestro mundo Irene? Y seguirá así...



... Por siempre.



Al iniciar este 1996, recibimos una invitación de Williams, división Arcade, para asistir a la presentación de uno de los títulos más esperados por todos los videojugadores de Arcadia y de Nintendo, ¡Claro! estamos hablando de Killer Instinct 2.

Aunque sabemos que en muchos locales de Arcadia los nuevos títulos no llegan muy rápido, es probable que para cuando tú leas este reporte ya lo hayas jugado.

Seguramente al ver las fotos notarás grandes diferencias con su antecesor...pues tienes razón, ya que le agregaron cosas buenísimas que sin duda te encantarán.

Cuando lo veas jugarás la primera revisión, pero recuerda que Williams acostumbra realizar nuevas revisiones donde ajustan los detalles de acuerdo a sugerencias de los videojugadores.

El cambio más radical en comparación con el primer KI son las secuencias de combos, que aunque mantienen similitud con el sistema usado en KI se le han agregado nuevos poderes y ataques que ahora se pueden combinar de una forma más libre para dar lugar a miles de combos, otro cambio muy importante es que ya puedes ejecutar agarres (pocos juegos de peleas carecen de este tipo de movimientos), con esto se abre una gama de nuevas estrategias como el de dar agarrón dentro de un combo o en el aire, pero si ya eres una fiera rompiendo defensa (un movimiento clásico del primer KI) no te preocupes por que este movimiento aún lo tiene; claro que para complementar y equilibrar los combates le han agregado peculiares ataques por abajo, para defenderte mientras te están conectando un combo Killer Instinct. Aún cuenta con los Combo Breaker y algunas otras jugadas famosas de KI como Ultimates (combos rematando al enemigo con una especie de fatality), Ultra Combos (serie de golpes muuuy prolongada, poco agradable para tu oponente o para ti cuando te lo conectan) y las espectaculares Sombras (esto sólo sale en la versión de Arcade). Claro que esto no es todo, ya que Rare es una compañía que continuamente nos sorprende.



Al igual que su antecesor esta nueva versión cuenta con diez personajes a seleccionar más el odiado jefe final llamado Gargos (parece nombre de sustancia para hacer gárgaras) que es muy similar a Eyedol. De estos diez personajes tres son nuevos, Maya una bella peleadora de la jungla, cuyo stage está inspirado en pirámides de la peninsula de Yucatán, la peliroja Kim Wu experta en artes marciales y un bárbaro llamado Tusk.

Ya no pienses más, los personajes que aparecen de nuevo son Jago al que ya le modificaron su forma peculiar de caminar, B.Orchid quien, como te dijimos en el número anterior tiene un cuerpo muy bien formado; Glacius con notorios cambios en pies y manos, Spinal con un estilo de juego menos bizarro; T.J.Combo con un ojo menos y sus puños están descarapelados mostrando sus brazos cibernéticos; Sabrewulf con aires de Freddy (por las garras) y Fulgore que ya no es el mismo.

Al estar jugando apreciamos que mantienen trucos similares como el cambio de velocidad y el de selección de escena. En la presentación de Fulgore, explican que fue vencido y destruido por Jago, por lo cual en Killer Instinct 2, Fulgore es un sucesor del primero con una nueva forma y armas de ataque cuyo objetivo es encontrar a Jago y eliminarlo. Vengativo el tipo ¿no?

Hay muchas cosas que comentar acerca de Killer Instinct 2 (o simplemente K12) como por ejmplo los poderes y ataques de los personajes que reaparecen y que aún conservan, además de nuevos movimientos que incrementan la variedad de Combos a literalmente millones de combinaciones, ahora la mayoría de los personajes cuentan con un ataque que es dirigido directamente a los pies, con esto evitarás el estar esperando a que el enemigo descuide su defensa, ya que con este ataque tienes acceso a realizar un Combo. También tiene fintas, por ejemplo, Jago parece realizar el movimiento de una bola pero al momento que tú saltas por instinto hacia él o contra atacas, él, sospechando tu reacción, te recibirá con un ataque o poder que no podrás evitar fácilmente, ¿suena atractivo, no?

Como antes, también podrás elevar a tu enemigo y rematarlo incrementando así el número de golpes a tu Combo.

Killer Instinct 2 maneja diferentes formas para catalogar tu Combo, esto aparece en la parte de arriba en el momento en que te indica el número de golpes de tu **Combo** y lo hace de la siguiente manera: **Auto Combo** o **Manual Combo**.

AUTO COMBO - Salta y oprime patada fuerte PF y al caer golpe medio GM. Este Combo da 3 golpes, es un Combo con regla Killer Instinct ya que al dar patada fuerte está dando un golpe, más el golpe medio son 2 golpes marcándote Auto Triple Combo y sólo diste 2 botonazos.

MANUAL COMBO - Lo puedes realizar al estilo Street Fighter II, por ejemplo: Con Jago salta y oprime golpe fuerte GF y al caer inmediatamente oprime golpe fuerte GF y haz un Dragon Punch Débil (Golpe Débil), te marcará Manual Triple Combo, ya que tú eres el que está marcando cada movimiento.

Otra novedad es **DAMAGE PORCENT** que te indica el porcentaje de daño en la energía que le bajas con Combo y aparece en el display del resultado de golpes en Combo.

Te preguntarás para qué sirven los cuadritos que están debajo de tu nivel de energía, esto se conoce como **POWER UP**, así es que le llamaremos Puntos de Power Up.

Estos puntos de Power Up te darán acceso a realizar los ataques o poderes especiales tal y como pasa con la línea de Breaker en el primer Killer Instinct.

Estos puntos aparecerán cuando el enemigo te golpee, te conecte un Combo o te haga un Combo Breaker o si tú golpeas al enemigo cuando él tenga defensa, aparecen hasta 6 puntos que primero son rojos y si siguen golpéandote irán cambiando a amarillos, en cuanto los puntos estén llenos empezará a parpadear.

A continuación te damos un ejemplo de lo que podrás hacer con la Barra de Power Up: Elige a Jago y para sacar la bola roja mantén oprimido golpe fuerte GF después marca y al terminar la secuencia suelta el botón de golpe fuerte GF.
Esta bola roja es especial ya que es más rápida y baja el doble de energía que las bolas normales. (Esto lo puedes hacer tanto en KI como en KI2)

Para realizar las famosas sombras de Arcadia, igualmente con Jago mantén patada fuerte PF y marca después suelta el botón al terminar la secuencia del movimiento. Este ataque es más rápido que el poder normal y va seguido por sombras, que ahora en KI2 hay dos tipos, la sombra Gris Clara y la Gris Obscura.



Con esto es posible que realices nuevos y mejores poderes o ataques especiales más fuertes.

Todo lo que hayas practicado en el primer KI tendrá su recompensa ya que en KI2 utilizaron las mismas bases, por ejemplo en los poderes viejos o en los Combo Breaker.

Al igual que en Street Fighter Zero, KI2 cuenta con un Counter que lo realizas cuando tu enemigo te da un golpe mientras tienes defensa, sólo que aquí no te separa del oponente, sino que al conectar un ataque podrás continuar con las secuencias de Combos, es como si empezarás un Combo normal con un ataque.

Los Ultimates y los Ultra Combos no podían faltar, ya sabes los ejecutas cuando el nivel de energía de tu enemigo está parpadeando en rojo.

Por ejemplo en un Ultimate de Maya, ella lanza una especie de rayo que hace pequeñito al enemigo. ,
Y lo que pudimos notar con los Ultra Combos es que el ultra por sí solo no puede conectar 18 golpes, al parecer varía el número de golpes que conectas en un Ultra Combo.

Sobre los escenarios hay un gran número de detalles como: papeles volando por el viento como en Mortal Kombat 3, por momentos llueve en ciertas escenas y en la escena de Glacius la nevada no podía faltar, pero además hay otros detalles como cajas, muros, lámparas, etc.que rompes mientras estás golpeando a tu oponente y si esto fuera poco ahora puedes lanzar a tu oponente a precipicios, abismos y fosas, donde se ve de lujo como va girando mientras va cayendo. Además al comenzar las peleas se ve un movimiento de cámara del fondo hacia atrás (este moviento en cine se le llama Dolly Back) para lucir al máximo los escenarios de 3-D.



Como podrás recordar, antes cuando el enemigo vencía tus 2 niveles de energía tenías la oportunidad de recuperarte moviendo y apretando rápidamente la palanca y los botones para levantarte, y así tener la posibilidad de eliminar a tu oponente, bien, pues ahora te da un cuarto de energía en lugar de esa pequeña




línea que te daba en el primer KI. Fíjate en la foto y te darás cuenta de que tú estás tirado en el suelo, lo que significa que es tu espíritu al que tendrás que controlar para intentar eliminar a tu enemigo.

KI2 cuenta con una pantalla de récords con más cosas que puedes superar como:

WINS: (Número de batallas ganadas consecutivamente)

ULTRAS: (El número de Ultras que haz realizado en tus batallas ganadas consecutivamente)

ULTIMATES: (El número de Ultimates que realizas en tus peleas)

HITS: (El número de golpes que conectas en las peleas)

MAX COMBO: (El mayor número de golpes conectamos solamente en Combos)

MAX DAMAGE: (El mayor número de porcentaje de daño al nivel de energía en el Combo)



También podrás superar los récords y récords de streaks (número de peleas ganadas consecutivamente) y el récord de speed (el menor tiempo en que eliminas al oponente) Los Back Ground Music (BGM o música de fondo), son muy buenos, es así como Killer Instinct 2 cuenta con muchos detalles más de los cuales te hablaremos en nuestros próximos números.



En cuestiones técnicas han mejorado el sistema de sonido con nuevas melodías, ahora cuenta con un disco duro más grande y mejoraron el acceso a éste.

Shade es una especie de Jago obscuro que aparece en el primer KILLER INSTINCT pero Nintendo no quiere dar el truco para sacarlo por que ese personaje da pauta a que se realicen varios Bugs.

Ahora Killer Instinct cuenta con una inteligencia más elaborada para aumentar el reto al jugar contra la máquina.

Hay varios datos muy interesantes sobre la versión de este juego para el Nintendo Ultra 64 que obtuvimos de ? que como todo mundo sabe se puede confiar en su información; para empezar la versión del NU 64 serán muy superior a lo que veas en arcadias, los escenarios serán mucho más definidos y tienen detalles tan especiales como cuando golpean a Glacius salpica agua que al caer al fuego provoca que salga humo ¿como ves?, y si tu peleador preferido es Thunder o Riptor no te preocupes porque pasaron a ser personajes ocultos del juego.

Ahora los "cazadores" que sólo esperaban con defensa se las van a ver negras, porque el juego ha sido para favorecer más a los jugadores que arriesgan. ***KEN LOBB***

Terminando la presentación de Williams, nos encontramos con nuestro amigo y contacto de **NAMCO**, Emilio Cabrera quien nos invitó a la presentación de 3 juegos para el mercado de Arcade que fue ese mismo día y a pesar de nuestro cansancio, asistimos con mucho gusto para así poder traerte más novedades, como lo será:



Este es un título estilo Lethal Enforces, es para un solo jugador quien aparte de contar con un arma también cuenta con un pedal, éste tiene la función de cubrirte o esconderte por muchas partes del escenario como detrás de las puertas, muros, cajas, pilares, escaleras, paredes y muchos lugares más. Otra de sus funciones es que cuando te escondes o te cubres, el personaje carga el arma con balas con esto evitas tener que disparar fuera de la pantalla para cargar el arma mientras te disparan y te hieren. Aquí la jugabilidad y la historia son muy buenas así como su tecnología poligonal que está muy mejorada.

Este es un simulador de autos estilo Cruis'n USA nada más que con menos detalles, por ejemplo aquí sólo podrás escoger entre 3 autos, uno tipo Coupe, un camión tipo 4X4 y otro tipo Buggy, también puedes escoger entre las 5 diferentes pistas o caminos que son City (en una ciudad), Hill (en las colinas), Jungle (en una jungla), Mountain (en las montañas) o Snow (en la nieve).

Este es un juego de pelea, tipo Tekken, sólo que aquí peleas con armas como: Espadas, Chacos, Hachas, etc. La jugabilidad es muy buena, cuenta con 4 botones, el botón **G** es defensa, **A** es espadazo débil, B es espadazo fuerte, K es patada, no importa que se le caigan las armas aún así sigue teniendo movilidad y Combos.

Hablando de Combos, éstos están muy bien realizados y su secuencia no es muy complicada. Cada personaje es sacado de una época distinta y cuentan con su propio escenario, en cada uno de ellos las peleas se realizan sobre una especie de ring muy amplio sin embargo existe la posibilidad de que el enemigo te saque y estarás eliminado.

Son 8 los personajes a escoger, **Rock, Taki, Sophitia, Mitsurugi, Siegfried, Seung Mina, Li Long, Voldo** y 2 enemigos últimos **Cervantes y Souledge.**



Si te fijas, debajo de tu nivel de energía hay una espada, ésta es la que controla tu defensa, en caso de que ocuparas mucho el botón de defensa, la espada irá bajando su nivel y entonces el enemigo podrá conectarte sus golpes más fácilmente, otra de las particularidades de la espada debajo de tu nivel de energía es que con ella podrás realizar los ataques especiales como el Combo que baja una cantidad considerable de energía a tu oponente.



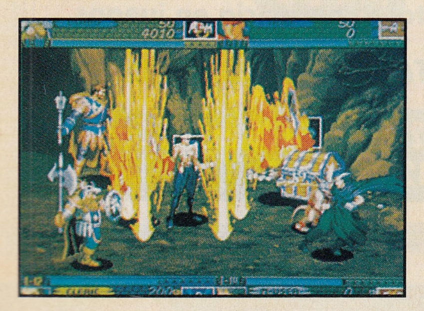
Sin duda Soul Edge será otro título que acaparará la atención de muchos. Probablemente ya lo hayas o lo estés jugando, pues salió a la venta el 18 de febrero.

Novedades:

MUCHO (Y BUENO) PARA ARCADIAS ESTE MES

Si eres un asistente asiduo a los locales de Arcades.... seguro te llaman vago como a nosotros, ¡No!, más bien si eres asistente asiduo este mes te vas a encontrar con varias novedades que seguramente te van a interesar bastante, unas las comentaremos aquí y otras en la sección de Arcadias.

Para empezar tenemos que Capcom pronto lanzará la secuela del juego Dungeons & Dragons y la cual se llamará "Dungeons & Dragons: Shadow over Mystra" y como te has de imaginar este juego está mejor que el anterior. Para empezar te diremos que dos personajes se han unido a la "partida" de los 4 personajes anteriores (Osea, el Guerrero, el Clérigo, el Enano y la Elf), estos dos nuevos personajes son un Mago y un Ladrón. Este juego conserva el mismo estilo que el primero donde además de ir peleando estilo Final Fight tendrán que tomar decisiones que afectarán la trama del juego; aunque no se ha dicho nada al respecto es posible que este juego lo puedas encontrar para 2, 3 y hasta 4 personas simultáneas, dependiendo



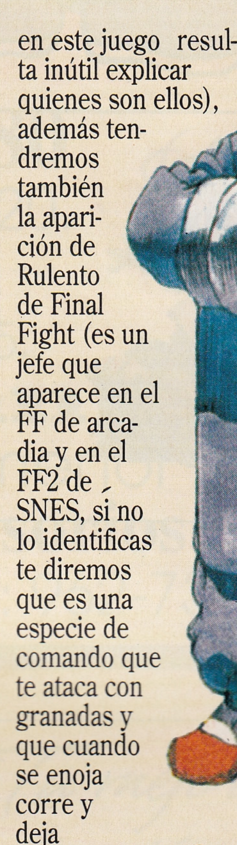


en qué local esté. De lo que si se dijo algo es que se seguirán usando 4 botones para jugar como en el primero (no es raro que este juego lo hayas visto con sólo 3 botones pero es que hay cada operador....) pero lo nuevo es que todos los personajes podrán utilizar ataques especiales con combinaciones de botón+palanca tipo Street Fighter además de las magias e Items que vas encontrando en el camino.

Por cierto, ya que estamos hablando de Street Fighter te diremos que nos acabamos de enterar que precisamente Capcom tiene planeado sacar algo así como Street Fighter Zero II o algo por el estilo (todavía no se sabe bien cuál será el título del juego pero es algo así como un Champion Edition), por información que hemos obtenido sabemos que en este juego aparecerán personajes de otros juegos de esta compañía y que seguramente tú conoces, por ejemplo: tenemos que Zangief y Dalshim aparecerán

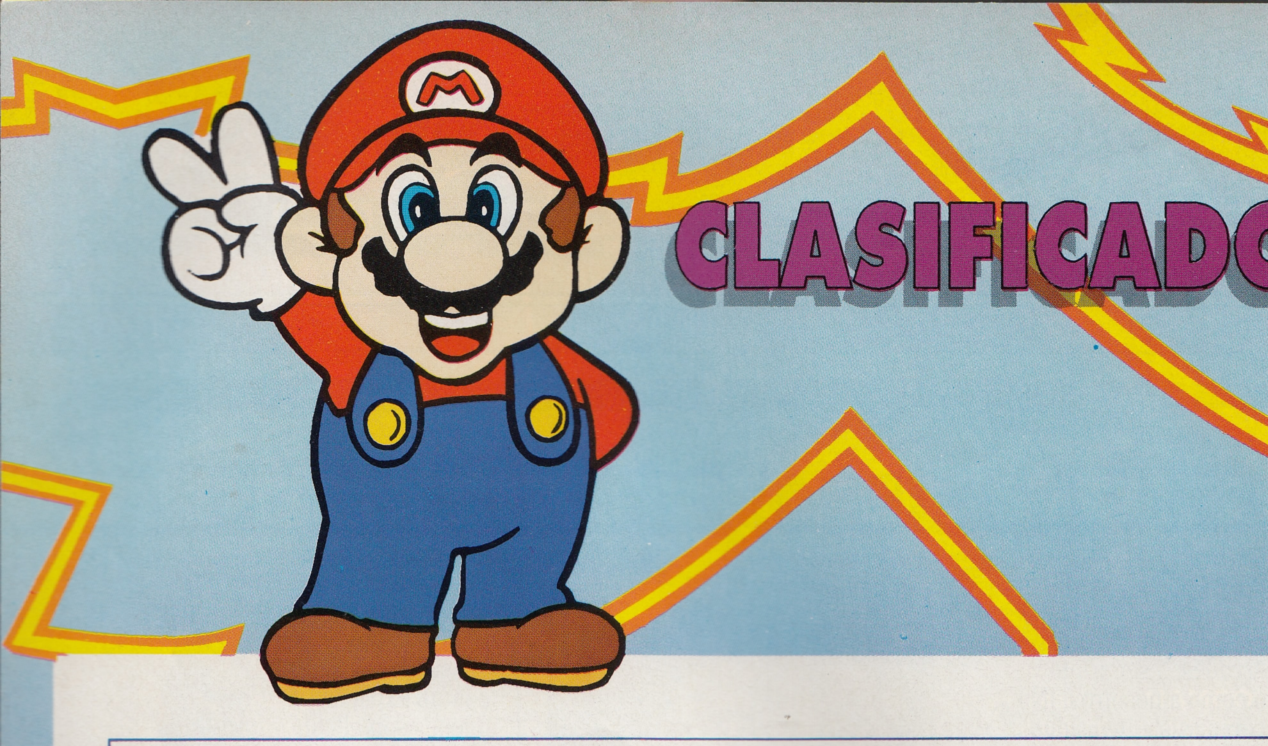


en este juego resulta inútil explicar quienes son ellos), además tendremos también la aparición de Rulento de Final Fight (es un jefe que aparece en el FF de arcadia y en el FF2 de SNES, si no lo identificas te diremos que es una especie de comando que te ataca con granadas y que cuando se enoja corre y deja sombras), otro que seguramente algunos recordarán es Gen de Street Fighter (es un anciano de barba blanca y que muchos dicen que es el abuelito o hasta el papá de Chun Li porque ejecutan una patada muy parecida) y un personaje nuevo de nombre Sakura del cual no sabemos nada, excepto que pelea por la justicia.





Gen, Street Fighter


CLASIFICADOS



¡¡Ellos tienen el secreto!!

CLASIFICADOS



Tu mejor entretención está en revista:



CLUB Nintendo® RESPONDE

Club Nintendo: ¡No se mueran nunca! Les escribo para pedirles los passwords del X-Men para Súper Nes.
ALBERTO MANCILLA
Santiago - Chile.

ETAPA 1: XAVIER, MAGNETO, GAMBIT, CYCLOPS, APOCALYPSE, GAMBIT, MAGNETO, MAGNETO.

ETAPA 2: GAMBIT, BEAST, MAGNETO, CYCLOPS, CYCLOPS, GAMBIT, MAGNETO, APOCALYPSE.

ETAPA 3: BEAST, GAMBIT, BEAST, WOLVERINE, MAGNETO, BEAST, CYCLOPS, WOLVERINE.

ETAPA 4: PSYLOCKE, WOLVERINE, WOLVERINE, GAMBIT, WOLVERINE, BEAST, PSYLOCKE, CYCLOPS.

ETAPA 5: GAMBIT, BEAST, CYCLOPS, CYCLOPS, WOLVERINE, CYCLOPS, PSYLOCKE, BEAST.

ETAPA 6: BEAST, GAMBIT, GAMBIT, WOLVERINE, MAGNETO, MEGANETO, XAVIER, GAMBIT.

FOX

¿Va a salir algún Zelda para Súper Nes?. He escuchado rumores de que saldrá la trilogía de Nes en Súper Nes, ¿es verdad?. Creo que sería una buena idea.
DAVID SIERRA
Argentina.

Sabemos que hay muchos amigos pendientes a cualquier noticia que haya sobre una nueva secuela de Zelda en Super Nes, la cual, lamentablemente, parece que no vendrá. Un cartucho al estilo "Zelda de Nintendo 64, que con sus primeras imágenes ya nos ha dejado anonadados.

FOX

¿Por qué ya no publican posters en sus ediciones?
IRVING MARTINEZ
Caracas - Venezuela

Debido a que implementamos máquinas nuevas, hemos ocupado una parte importante de nuestro presupuesto. Además de que, hemos cambiado estas páginas destinadas a posters, por otras con información muy reciente y actualizada, con lo que te mantenemos al tanto de todo lo que ocurre en el maravilloso Mundo de Nintendo.

RYO

Queridos amigos de Club Nintendo, desearía hacerles unas preguntas:
JOAO BOSCO VARELA
CHITRE - PANAMA.

1.- ¿Cómo haría para publicar un curso Nintensivo de la Leyenda de Zelda para NES?

Amigo, no te entendimos muy bien tu pregunta. ¿ Tienes toda la información de Zelda y éstas tan desesperardo que no sabes que hacer con ella, que quieres publicarla en la revista? En alguna oportunidad se publicó esta información de este excelentísimo juego, hace ya buen tiempo, cuando el venerable NES se mantenía en los primeros lugares. Con la salida del NES estos juegos pasan a un segundo lugar, porque los de ahora son más modernos y debemos prestarle la suficiente atención para que nuestros amigos vayan a la par con la tecnología de hoy. De todas maneras, no eres el único que está jugando Zelda. Esto demuestra la superioridad de los juegos de Nintendo, que aúnque pase el tiempo, siempre se recuerdan como los mejores.

ELMO

2.-¿Cómo puedo llegar al tercer sótano de la Leyenda de Zelda III para rescatar a la princesa Zelda?

Creo que acabas de empezar a jugarlo ¿eh?. Cuando salgas bajo la lluvia, ve al Gran Palacio y busca una entrada en el pasaje secreto oculto bajo un arbusto, que está en la parte exterior, hacia la derecha. Una vez que entres ahí, tu tío te dará su espada y debes seguir siempre al frente, evitando los animales de las alcantarillas. No te puedes perder, sólo busca la salida de cada cuarto y llegarás al primer sótano. Cuando llegues, vé hacia el frente y saldrás a un patio con un gran precipicio de lado y lado. Atraviésalo y vé a la izquierda. Elimina a los guardias y entra por la puerta de arriba. Entrarás a un cuarto con una puerta a la derecha y otra al frente sobre una escalera. En la derecha está el Boomerang. La puerta del frente conduce directo al tercer sótano donde se encuentra Zelda dentro de una "Celda" custodiada por un guardia, al que debes eliminar para poder rescatarla ¡TA DA! Eso es todo, suerte.

ELMO

¿Existe algún truco para mejorar las armas en el Wolfstein 3D de Super Nes?
PAUL VALDES S.
Lima - Perú

Si. Durante el juego, entra al modo de mapa y presiona START. Luego oprime R, ARRIBA, B, A. Sal del modo de mapa y tendrás a tu disposición potentes armas nuevas. Con presionar el botón SELECT puedes revisar cada una de ellas.

FOX

Una amigo me dijo que se podía pelear contra Johnny Cage en MK3, ¿es cierto?
ALEXIS CONCHA
Santiago - Chile

¿Pero cómo? Comenzaron los rumores nuevamente, a pesar de que tantas veces hemos dicho que no hay que creer en estos tipos, pues su única finalidad, es hacer que el verdadero videojugador se confunda y trate de descubrir algo que jamás existió, y que por ende, es total y absolutamente falso. Es por esta razón que nosotros, en cuanto descubrimos algún truco muy especial, curioso e inclusive raro, lo publicamos de inmediato, para que sepas la forma de hacerlo y así no confundir a nuestros lectores, que tan fielmente nos siguen todos los meses. He de esperar que esta aclaración te ayude. ¡Ah!, como consejo final: "A palabras necias, oidos sordos".

RYO

Hace unos meses atrás, en la Revista 23, dieron a conocer el truco para Street Fighter II para jugar peleador VS mismo peleador. Yo hice la misma clave, pero en el Street Fighter II Turbo y se anularon los poderes. ¿Por qué?
CLAUDIO PARODIS
Punta Arenas - Chile

Porque al hacer esta secuencia en el Street Fighter II Turbo, justamente lo que ocurre es que los movimientos especiales quedan anulados. Sólo tienes los golpes comunes y corrientes, por lo tanto no debes preocuparte de que tu cartucho sea pirata o esté malo, pero...¿Crees ser capaz de derrotar a M. Bison sin Dragon Punch ni Fireballs?

Fox

¿Me pueden dar un truco para el juego Terminator 2?
Mauricio Fernández M.
Cali - Colombia.

Este truco es para que disminuyas el tiempo para reconectar los tableros de circuitos que están en el nivel 3, en menos de 50 segundos por cada tablero. Y dice así:
Presiona SELECT para retrasar el tiempo para reconectar los circuitos. De esta manera podrás trabajar tranquilamente en el nivel mientras mantienes presionado este botón.

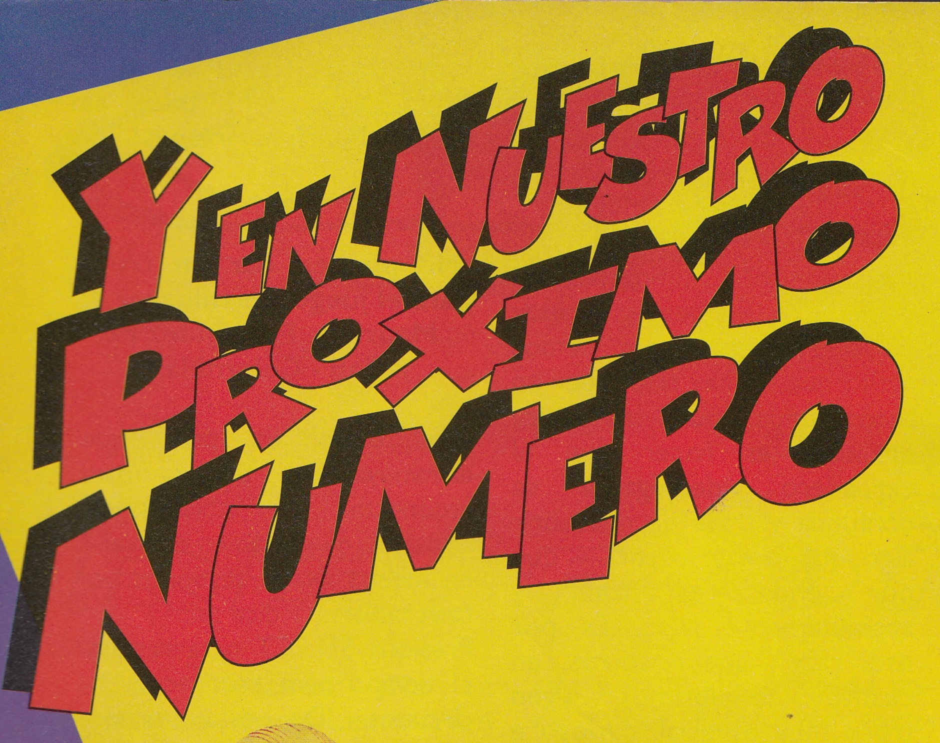
ELMO

¿Me podrían dar los códigos para pelear contra Shao Kahn, Motaro y Smoke?
LUIS E. AGUILAR
La Paz - Bolivia

Préndе tu consola con el juego puesto, elige la opción de VS y coloca estos códigos:
SHAO KAHN : 033-654 (YBA-YBA)
MOTARO : 969-141(YBA-YBA)
SMOKE : 205-205(YBA-YBA)
Te recuerdo que pelearás contra estos personajes, el jugador que gane el primer round.

RYO

Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, SUGERENCIAS Y TRUCOS A:
REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL TELEVISA S.A.
PERU N° 263
BUENOS AIRES - ARGENTINA







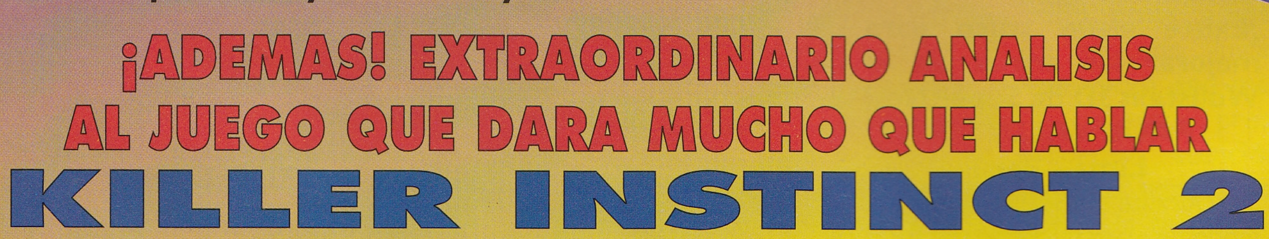
DONKEY KONG COUNTRY 2
DIDDY'S KONG QUEST

¡POR FIN! Los 2 últimos niveles, con todas las pantallas de **"Bonus"** y **"Hero Coins"**.
Y de regalo, muchos trucos inéditos.

Haremos un completo análisis del juego basado en la película más cara de la historia. En sus 2 formatos: Super NES y Game Boy.

OCEAN

WATERWORLD





Y POR SUPUESTO TODAS NUESTRAS SECCIONES DE SIEMPRE

¡NO TE LA PIERDAS!
APARECE TODOS LOS MESES



¡APARECIÓ!
REVISTA
CONDORITO
MR
EXÍJELA EN TU QUIOSCO
¡REGALO!
Selección de los mejores Chistes de Difuntos
CONDORITO
MR
TENEMOS LA COSTUMBRE DE TOMARLES LAS HUELLAS DIGITALES PARA IDENTIFICARLAS DESPUÉS.
Chile $ 980
Bolivia Bs. 7.00


DALE GAS
Nintendo
Nintendo
GAME BOY
PLAY
COLORS